

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
2013
05
May.
月号
总第五十五期
皐月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『東方滄想書 緣起』
4GB DVD光盘
「大图书馆」歌曲集
「秦时明月」高清视频
2013年愚人节资源合集
NICO动画月月报4月号视频
「狼的孩子雨和雪」音乐集
「いつか、届く、あの空に。」OST
「きっと、澄みわたる朝色よりも、」OST
2013年愚人节特辑
今年，你上当了吗？
幻想乡中的酒吞童子
伊吹萃香相关一次设定考察
从『何时到达那片天空』的崛起到『请不要踩天使的羽毛』的倒退
“文青”剧本写手朱门优（下）
侠骨柔情，属于我们中国人的二次元传奇
国产武侠3D动画『秦时明月』纵览
描绘『火焰纹章 觉醒』、『英雄不再』等名作的当红画师
暴力美学的传道士コザキユースケ（Kozaki Yuusuke）
在后宫崎骏时代超越所谓“动画”
细田守导演作品『狼的孩子雨和雪』
青春、纯真、元气、健康的学校制服泳衣写真！
绅士们最爱的死库水袭来！
80后永远的回忆与经典的延续与回归
『圣斗士星矢』全系列年代记
2 精美海报
中国原创同人海报x2
『秦时明月』独家海报x1
『Love Live!』x1
3 伊吹萃香全身纸模
1 有信仰不挂科！
试验合格护身符，博丽神社与守矢神社两款随机获得
守矢神社
博麗神社
正面图案：

EVANGELION ORIGI

新福音原典

EVA究极解析·新剧场版增刊 REBUILD OF EVANGELION·MOVIE SI

二次元狂热出品

光盘定价：49.8

封面作者：

出自：怀旧主题同人志『Memo

光盘内容：
EVA新剧场版：序
EVA新剧场版：破
EVA新剧场版：Q
完整收录三部剧场版高清映像

128页，13万字详尽解析

角色补完计划：
新旧EVA角色对比解析

『EVA新剧场版』中的普通兵器便览

细节，『EVA』中展现的一些背景资料

新剧场版中的使徒与旧作中的对比

贞本义行 · 平松祯史 · 松原秀典
那些年 我们一起画过的女神

这是一个技术宅改变世界的故事
从Gainax到Khara

带着疑问去看『Q』
那些『Q』之前尚未解疑的谜团

庵野秀明矛盾中的破茧新生
与狂热者们的自赎

『EVA新剧场版：Q』全面剖析

豪华赠品X3：
暴走兽化二选一
初号机/贰号机配色
高质量金属铰链镜架（随机一款）
防使徒防SEELE防中二少年
NERV式样金属眼镜盒
精美海报一套
赠品样式以实物为准

二次元狂热

2013 年 05 月号 / 总第 55 期



本期封面作者：云一
本期封底作者：遥

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
校对志愿者：稗田阿吃、豆豆、haru 晴
发行总监：美子

发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



新浪动漫

首席网络合作媒体

合作同人社团











光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画月月报 4 月号视频
『秦时明月』高清视频

【同人游戏精选】
某方紅魔郷
東方烈華伝～先行版
真东方无双
琪露诺与美铃的妖怪山大冒险

【音乐欣赏】
『大图书馆』歌曲集
『狼的孩子雨和雪』音乐集
『いつか、届く、あの空に。』OST
『きっと、澄みわたる朝色よりも、』OST

【特别资源】
2013 年愚人节资源合集

Contents 2013.05

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言


◀图 KD

整个四月，除了 PM2.5 值依旧攀高之外，大家最常见的新闻无非就是 H7N9 在全国蔓延。虽说理论上食用熟鸡鸭肉并无危险，不过一般人也多少会提个心眼，能不吃就不吃，可是一向自炊的编辑部众人却在这个风头上表现出了对鸡肉的深深眷恋，各种顶风作案，一如既往地在餐桌上出现了各种鸡肉料理，简直无基不欢……（好像有哪里不对 ww）在这春暖花开的季节，传染性疾病的确比较猖獗，大家在撸的时候也要注意健康啊～

另外，上期电子回函有好几位读者都在吐槽回函的格式比较蛋疼，可河蟹子用了各种软件打开都是很正常的啊 = = 还是河蟹子理解错误了？求解……




54 期封面作者：亚音，（冥月原创个人音乐专辑『Auxo』，月蚀出品）
54 期封底作者：witchonly，（初个人志『K』，十字仙踪出品）

[本期开奖时间]



由微睡的小黑抽到的本期中奖读者是 广州省惠州市 的 陈建斌 同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方 QQ 群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（Saber 浴血奋战版手办）。

下一期奖品是『Infinite Stratos』中法国妹子夏洛特的兔女郎装手办。同样是只要发回函（实体信件和电子回函皆可）就有参与机会，各位妹控不要错过了，欢迎大家积极参与～（奖品依旧由 E2046 提供）

[更 正 启 事]

因我们校对的疏忽，54 期『二次元狂热』的 P34 页“从这里我们可以看出，年幼的妹红心中并没有那种要杀死妹红的信念”应为“从这里我们可以看出，年幼的妹红心中并没有那种要杀死辉夜的信念”，特此更正并向广大读者致歉。二次元狂热编辑部长期向北京的读者征集校对志愿者，欢迎联系我们。

[寄语选登]

雾雨夏娜 性别 男 江苏省 南京市

前一段时间被基友拉进了 WA2 的深坑～从那以后每天晚上都要例行被和纱雪菜各虐一边才能安稳去碎觉 /(ＴoＴ)/~~ 作为东马党我忍不住把东马 TE 和 NE 反复推了好几遍【绝对不是抖 M。。】背景交代完毕，正文是 ... 前两天我在逛百度二次元狂热吧时偶然得知 52 期光盘里居然有圣地巡礼的视频（⊙o⊙）~ 这绝对是好顶赞 ... 但是问题是我第 52 期木有买啊！！！虽然我已经看过圣地巡礼的视频了但是 ...... 河蟹子 SAMA 我知道错了 o(>﹏<)o~~ 只是偶尔一期木有买到就这么残忍。。以后我一定一期不落【哭】...

其实我是想问：官方淘宝店里没有 52 期的余货了吗？我搜了好久没搜到 ...【撞墙 ing】

：同为冬马党表示握手！ 52 期光盘里并没有巡礼视频啦，不过书上有由 41 期 WA2 专题作者时间的守护者带来的圣地巡礼报告，很文艺很有爱的哦，喜欢 WA2 可以去看看。只不过编辑部的确没有 52 期存货了，只能在网上别的店再找找吧。

卢国骞 男 黑龙江哈尔滨

由于刚从高中的残酷中爬了出来，动漫和轻小说落下了很多，目前恶补当中。话说在寝室里完全中二不开啊！其他五个人根本没有动漫倾向，单独的宅真心无力。怎样撸过四年人生！每临贤者模式之前只能找几个好基友公用泄出情感！河蟹子 help me！

：……你就算叫破河蟹子，河蟹子也帮不到你啦。想要二不要管周围的目光，要知道中二大多数时候都是孤独的！另外据说大学男生寝室是很可怕的地方，小心菊花！

miyuki· 朵朵 性别：女 浙江温州

如果注意到的话会发现咱三次的回函都用了不同的称号（cn 一直定不下来而已嘛），包括这次已经是第三次寄了吧（但包括这次已经丢了两次回函了 TVT 看到河蟹子说咱字很萌的时候瞬间愉ㄜ悦（自粽！）那么就继续求勾搭吧 yooo！（yooo 可萌 >_<）

：原来妹子不但字萌画也很萌啊！很好很好！（突然发现妹子和咱们编辑部的某位美编妹子属性很接近了！）


by miyuki · 朵朵


By 陈佳

馒头君 性别：男 河南海口

上晚修太无聊就打开新入手的狂热打算补魔，结果后面的妹子看到了送的猫耳，说想戴，于是我就给她戴上，结果这货刚一戴上就吸引了全班的目光包括老师，然后估计她觉得有种羞耻 play 的感觉就赶紧摘下来还给我，过会儿我把书包好放在一边的箱子上，旁边的妹子看到直接来一句："收进抽屉好不好！要不人家以为是我的。"

我去，这世界怎么了！到底是我的耻度 3S+ 还是你们耻度 E 啊！就不是本狂热么！你们那是什么眼神！

:都是世界的错！同学建议你买本这期『二次元画刊』报复社会！（这绝对不是广告！）


By 陈佳





白澄 女 河北秦皇岛

同桌换了一个和男生友♂情很有兴趣的冰紫宸为"恶魔鬼畜攻"的男人（他还说他的眼镜可以帮他紧锁世间友♂情）。此男上课每天与我谈论着人世间的友♂情以至于我不能认真听讲 = = 接着每天上自习课他拉着我又要开始谈论他与他的仆人之间的主♂仆关系，我突然觉得我够了于是抢他一步为他详细介绍了从二次元一直到三次元的友♂情！！说完他一脸"T_T"表情闭了嘴。我才觉得我是不是上海了他的男♂性的心……因为他好像"不♂会♂再♂爱♂了"的样子……

:这位妹子，你的♂太多了，导致河蟹子已经判断不出正确意思了啦！不过这位男♂生真的不是只想用友♂情来制造话题?

氦氮砣碘君 性别：男 广东深圳

高考将至，我也在考虑高考后要做的事，目前已经决定了一项——玩 Galgame。我打算用掌机玩，但遇到了一个小小的问题……到底是买 PSV 还是 PSP。的确，PSP 上的游戏很多，比如俺妹和友少。但如果想要玩新出的 GALGAME 就不可能。PSV 方面呢，首先 PSV 已经出了很久了，但在 PSV 上发售的游戏着实不多……（中略）我想再问一下如何在网上预订新发售的 GALGAME，我想成为一名光荣的正版玩家，期待你们的解答！

这个月送的猫耳很赞，这几天我一直琢磨着怎么把它带到坐我右边的那位女生头上……

:PSV 和 PSP 的问题的确困扰学生党很久了。从你的情况来看，先买 PSP 应该更合理的选择，价格低可玩的东西多，GALGAME 也一定还会继续出（其实每个月都有移植 GALGAME 发售），而且俺妹和友少这些动漫改编类骗钱的 GALGAME，厂商选择 PSP 的可能性也更大（毕竟 PSP 基数大成本低骗钱更容易）。PSV 这边其实不用想太遥远，只要有想玩的游戏出手也没什么不好，比如下个月的日前发售的『写真女友 kiss』应该小火一阵子——以上是编辑主机党的意见，然后最后一句话，同学，不可以犯法哦！

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责 /Jedi



脱宅神作动画化　WA2 动画秋天放映

日前公布了由 AQUAPLUS 旗下品牌 Leaf 的大人气作品「WHITE ALBUM2（白色相簿 2）」的 TV 动画化消息。在动画制作方 SATELIGHT 的介绍中系列构成 / 脚本依旧由丸戸史明担当，下川直哉负责音乐，声优由 PS3 的原班人马继续担任。

「WHITE ALBUM2」是 Leaf 的游戏「WHITE ALBUM（白色相簿）」的续作，游戏由分别发售的序章和终章两部分组成，此后推出了 PS3 综合移植版。动画以 PS3 版为基础制作。游戏因其在人物关系情感上的纠结而给予玩家强烈的现实感，由此被爱好者归为脱宅神作之一。



『零之使魔』作者山口升去世



日前 MF 文库发表了讣告，以零之使魔为大家所熟知的轻小说家、游戏剧本作家山口升（ヤマグチノボル）于 2013 年 4 月 4 日癌症复发去世，享年 41 岁。山口升出生于 1972 年 2 月 11 日，茨城县出身，明治大学政治经济系毕业。以将自己参与剧本的游戏『Canary ～この想いを歌に乗せて～』小说化而在小说界出道。其代表作『零之使魔』可以说是诸多轻小说爱好者的入坑之作。作品自 2004 年开始出版，至今更新了正传 20 卷，外传 5 卷。以日本轻小说家的写作速度来对比，『零之使魔』的更新速度可谓非常之快了。小说原本预订 22 卷结束，随着山口升老师的病逝，这部作品可能再也见不到结局了。

山口升老师在 2011 年 2 月时查出身患癌症，并在同年 7 月时发表 Twitter 通知，表示自己将于 8 月上旬进行大手术。最后手术虽然成功，但在 11 月时再次复发，此后数次入院和手术治疗。在 2012 年 7 月时的手术让山口升修养了半年之久，但在 2013 年 3 月再次复发，最终山口升老师于 4 月 4 日去世。

讣告一出，日本方面的相关友人也纷纷表达了自己的悼念之情。

画师片仓真二在 Twitter 上写到：上个月到了山口升老师的病房，聊了很久以往都没能聊到的事，不过也没什么特别要交代的。只是我最后向升老师问了句“升君来生想要成为什么呢？”

（ノボちんは生まれ変わったら何になりたいの？）

“我想再做一次自己，我真的过的很幸福。”

（もう一度自分に生まれたい。すっごく幸せだったから）

他这样说到。

『命运石之门』剧场版上映　圈钱热潮再次降临

4 月 20 日剧场版动画『命运石之门 负荷领域的既视感（剧场版 STEINS;GATE 負荷領域のデジャヴ）』上映。此前有过为剧场版造势的同名漫画作品，而这次更是前有 4 月 10 日发售的游戏原画师 huke 的画集『STEINS;GATE ART WORKS imaginations of huke』，后有 4 月 27 日发售的剧场版小说上卷，最后还有预订 5 月发售的圈钱物『剧场版 STEINS;GATE 負荷領域のデジャヴ OFFICIAL GUIDE BOOK』。

『STEINS;GATE ART WORKS imaginations of huke』售价 2415 円，收录了画师 huke 绘制的相关插画 80 枚以上。『命运石之门 负荷领域的既视感』小说由浜崎达也执笔，插画由 huke、坂井久太和 bun150 绘制，售价 650 円。GUIDE BOOK 预订 5 月 28 日发售，售价 1890 日元，号称“一册收录完全新作剧场版的一切”。正统游戏续作『命运石之门 线性拘束的树状图（STEINS;GATE 線形拘束のフェノグラム）』（PS3/XB360）也将在 4 月 25 日发售，看来命运石之门的圈钱热潮还要持续下去。



参加 Niconico 超会议　就要配 Niconico 超咖喱

为了记念 4 月 27、28 日在幕张召开的“Niconico 超会议 2”，这款在 4 月上旬开始作为奖品进入各大游戏中心的“Niconico 超咖喱”就这样登场了。

这款超咖喱分超辣和超甜两种口味。作为兑换的奖品自然也就没有什么售价，不过玩柏青哥可是要钱的。此前 3 月 Niconico 还用“锅米套装”做过记念奖品，看来 Niconico 进军饮食业指日可待了。





“StylipS”面临散伙 小仓唯和石原夏织宣布毕业

成立于 2011 年 12 月的偶像声优组合“StylipS”日前宣布了其成员石原夏织和小仓唯因学业冲突等原因而“毕业”的消息。在此之前刚刚公布组合的首张精选专辑『THE LIGHTNING CELEBRATION』将在 4 月 24 日发售，随后就传出“毕业”消息，不由得让粉丝纷纷猜测其中内幕。按照小仓唯和石原夏织有双人组合“ゆいかおり”以及在“StylipS”核心的地位来看，说不定是两人借此来踢掉另外两人单飞（私奔回老家结婚）也说不定。

在『天才麻将少女阿知贺篇』中，小仓唯出演园城寺怜、石原夏织出演清水谷龙华、能登有沙为江口夕配音，而二条泉则是松永真穗来担任。在阿知贺篇爱好者看来，这就是千里山解散了吧……



石原夏織　能登有沙　小倉 唯　松永真穂

CLANNAD 已十年 专题纪念网站开幕

自 2004 年 4 月 28 日发售至今，来自 Key 社的 CLANNAD 已经经过了十年时光。CLANNAD 的游戏、动画、音乐和小说周边等陪伴我们度过了感动的时间，同时诸多骗钱物也纷纷登场掏尽了玩家的腰包。一边被故事感动着一边痛骂奸商然后掏钱也是 GAL 玩家们的日常风景之一，在这十周年纪念之际 KEY 自然不会放过吸血的机会。于是在麻子大神令人感动的开幕语之下就是记念本的发售消息。这本记念册暂名为『CLANNAD 10th Anniversary』，定价 7000 円，预定 2013 年夏发售。这个夏天，我们继续感动地掏腰包吧。



来自迪士尼的超合金 米老鼠亲友大合体

这款奇葩的“超合金”合体萝卜是来自迪士尼的“米奇和他的朋友们”，以米老鼠系列的角色萝卜化并且可以合体成大型机器人。如果你不在意高达 13000 日元的售价和诸如关节脆弱造型奇葩之类的评论，这款合体萝卜还是很有亮点的。





动漫演唱会解冻 石川智晶与黑崎真音即将亲临上海！

漫长的动漫演唱会冰川期终于有了结束的曙光。日本著名歌手石川智晶与黑崎真音受源子文化邀请，将举办他们的首次上海演唱会！两位歌姬将为魔都带来一场崭新的动漫音乐盛宴。

名称：石川智晶 & 黑崎真音
【逆光·风花】动漫演唱会
时间：2013 年 6 月 30 日 19：00
地点：上海商城剧院上海静安区南京西路 1357 号上海商城内（近西康路）
爱好者群号：244165995
新浪官方微博：@ 源子文化



第一届帝都大音乐祭即将召开

在 8 月 3 日的北京愚公移山 live house 将举行时长 220 分钟的大型 Live 活动，我们的主题是“REBORN”。新生！

2013 年的酷热假期，帝都将举办一场挑战目前为止中国同人 live 水平最高的演出。活动不但准备了专业的设备，请来专业调音师，更有大家较为熟知、并拥有稳定现场发挥水平的、实力最强的嘉宾们。水缘无忆、祈Inory、汤幻月、新月冰冰、EVALIA、纸杯君、佑可猫、云之泣、绯川陵彦、流月、冥月、天天、呦猫、晚香玉、咬人猫、AKBGO !!、D・Princess、神威鬼鸣……这样的阵容，一定能让国内同音爱好者满足！

活动设置了 3 种不同的票价：50 元普通票，80 元福利票和 100 元死宅票！另外还预计会预售限定款 LIVE 主题 T 恤，大家穿着同样的 T 恤一同参与 LIVE，想想都会热血沸腾的吧！！▲



そうして"恋"して"愛"する幻想曲が始まるのであった。

来自魔法学园剧专家的方糖社新作

■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/迷梦

Magical Charming!

INFO

游戏名：Magical Charming!（暂译：魔力可怜！）
公司：Lump of Sugar
原画：榀枝りこ
剧本：しげた、てつじん、二葉つばさ
音乐：大川茂伸
发售时间：2013-05-31

STORY

幻创庭国イスタリカ（Isutarika），这是在一个由魔法之力创造的世界中，漂浮在大海上空的大陆。一般人无法探知到它的存在，只有魔法使才能通过特别的飞行艇来往于这里和外界。人们以世界上最早的魔法师的名字"イスタリカ"为其命名，不过在一般生活中，大家都简称其为"魔法使界"。在这里有一所培育并管理魔法使的教育机关——ウィズレー（vizree）魔法学园，由于只有女性能够使用魔法，自然而然学校里只存在女性人类(包括教师)，其对外是一所名为"真东女子学园"的贵族女子校。

眼看着暑假结束，感叹自己无所作为的故事的男主角"夏元律"，一觉醒来发现自己被召唤到了魔法学园，时间更回到了暑假之前。一位自称魔法使的少女オリエッタ出现在律的眼前，告诉他是因为他身为男生却突然变得能够使用魔法了，所以才不得不把他召唤到学院来，监视他的行动，同时对这异变的原因进行调查。

于是，律被迫转入了这一所只有女生的魔法学园。在这里，他与几年前进入了"真东女子学园"的妹妹重逢，遭遇跟他同样来到学园的青梅竹马，并伴随着新的邂逅，开始了让人心动不已的"后宫学校生活"。



CHARATER



オリエッタ·クロノ·イスタリカ·ジナスティール
（Orietta Chrono Istarica Ginasteele）
CV：愛理サクラ
生日：12月13日　身高：149cm
体重：39kg　三围：B71/W53/H72

高高在上的イスタリカ公主。朝气十足，喜怒哀乐分明，感情丰富；常常对主人公做出无理的要求，任性妄为；喜欢恶作剧却总是自讨苦吃；总的来说不管言谈举止都显得很孩子气。不过她本人倒是毫不顾忌，唯独在意自己的胸围，时刻不忘进行"丰胸锻炼"。

身担监视主人公这一"能够使用魔法的男性"的特殊存在的任务。为了自己的暑假不都浪费在这项任务上而努力想在散学典礼之前查明主人公能够使用魔法的原因。

与主人公同样，以“能使用魔法的男生”身份转入魔法学园的少女。主人公的青梅竹马，与主人公住在同一个房间。平时穿着男性服装，主人公也像对待男性朋友一般与他交往，因此其他人也未对她的性别产生怀疑。

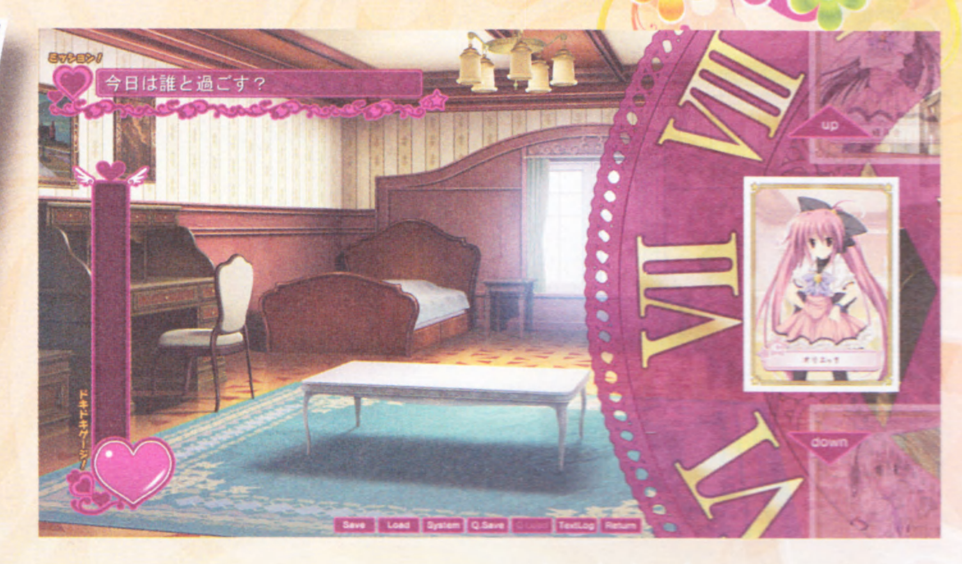
不过秋音本身并非是男孩子气的女生，相反她性格温厚，很会察言观色，有时候显得过于内向算是一个缺点。虽然是一个文静老实的少女，但也拥有热情一面，属于会静静地表现感情的类型。另外，面对过着接近后宫生活的主人公，她还经常吃醋，虽然很少表现出来，但据说一旦超过限度就会做出各种可怕的事……

葉山 秋音　Hayama Tokine
CV:桃山いおん
生日:9月19日　身高:161cm
体重:44kg　三围:B83/W58/H85

主人公的妹妹。从小时候开始就在魔法学园上学，但包括主人公在内的其他人都对此不得而知。平时对人性格显得比较冷淡，对待主人公总是持有反抗态度。不过并非是因为讨厌哥哥，都是因为她小时候在最寂寞的时期与哥哥分别造成的。

她喜欢逞强装大人，努力想要让自己独立起来，因此做事的时候手脚麻利，很能干，如果把她当小孩子看就会生气，不过倒是很喜欢可爱的东西。另外，她与オリエッタ正好相反，一直在为胸围太大而烦恼，甚至考虑能不能用魔法变小……

夏元 諷歌　Natsumoto Huuka
CV:遥そら
生日:3月18日　身高:143cm
体重:40kg　三围:B86/W51/H72





白神 姫百合　Shirakano Himeyuri
CV:夏峰いろは
生日:6月27日　身高:166cm
体重:47kg　三围:B92/W59/H89

学校宿舍里諷歌的室友，把諷歌当做自己的妹妹一样爱护。是个对自己和她人都很严格的勤奋而聪明的少女，带有一种凛然的气场。同时自尊心也很强。在他人眼中是一个很帅气的女孩子，因此在只有女生的魔法学园里被看作是大家憧憬的对象，不过她本人对自己身为女性很有自觉，并且内心也有意愿将来与心上人携手，因此对自己较为“中性”的形象感到烦恼，只不过不好意思找他人倾谈。

她是属于自愿努力回应他人期待的类型，为此不惜做出过度的努力。当一直靠努力踏踏实实取得成就的她面对拥有天生之才的对手会感受到自卑，只不过很少见她表现出来。

COMMENT

大概是既有FANDISC捞钱还出了PSP版的『学☆王 -THE ROYAL SEVEN STARS-』获得了不错的成绩，今年方糖社（Lump of Sugar）公布的第一部新作便沿用了『学王』中的原画+剧本组合。这次他们将要打造的是一部魔法校园剧。

原本出身枕社的画师栩枝りこ能够在方糖社一展宏图，不论对他本人还是喜欢他的玩家们来说，都是件大好事。不管怎么说，他甜而不腻的靓丽画风很具有让人为了画面而掏钱的价值。而剧本主笔しげた这边倒是更有话题：虽说『学王』的剧本并没有多少过人之处，玩家对剧本评价也仅停留在萌作和角色ge的范畴，但しげた本次受到的期待却比『学王』高——因为“魔法学园”题材才是他的得意分野。睡衣社的『プリンセスうぃっちぃず』和Lillian的『ティンクル☆くるせいだーす』这两部带有战斗要素的萌系魔法学院剧是しげた的作品中最广为人知，也是评价最好的作品。这两作中，将魔法元素充分融合到对人物塑造和笑料之中可以说是他的一大杀器，如果本次能在采用了许多相似设定的『Magical Charming!』里发挥同样的水平，那么必然又能创造一款名作。

本作加入了一种与众不同的“卡片系统”。作中随着故事发展，主人公会收集到包括人物卡，场景卡，行动卡，物品卡等在内各式各样的卡片，这些卡片就是玩家控制游戏发展的手段。譬如，玩家要选择人物卡来确定每天与谁一起度过，选择场景卡来去不同地方，与人物交谈中还需要选择不同的行动和话题……而这些选择都会一定程度地影响故事发展和女主角的好感度，而且根据选择不同，能入手的卡片也会有区别，这样一来研究如何收集卡片，如何规划出最佳路线或许也是一种乐趣……

日前方糖社官方放出了本作的web体验版，这体验版剧情还是特别制作的，故事开端和发展都与正片不一样，不过通过其大家能对游戏气氛和卡片系统有所了解，有兴趣的读者可以去找来试试。▲

■文 / 大山同学 ■责编 /jedi、如月千华 ■美编 / 迷梦

名称	僕が天使になった理由
	中文暂译：我称为天使的理由
公司	OVERDRIVE
剧本	那倉怜司
原画	藤丸
音乐	milktub
发售日期	2013 年 02 月 28 日
推荐度	8.5
画面	8.5
剧情	8
音乐	8.5
体会	9
其他	8.5

本作品是由业界问题人物 Bamboo 带领的 OVERDRIVE 公司的最新一作，同时也是最后一作。从标题的长度就可以看出本作和 OVERDRIVE 以往的作品很不一样，原因很简单，这次的企画和原案不再是中二社长 Bamboo，而是原画藤丸。

在一个背山面海的小镇伊乃乡市中流传着有关天使的传说：天使一直在为人类祈祷，通过命运的红线把人与人联系起来，导向幸福。然而在这么一个充溢着幸福传说的地方，却有一位否定幸福的少年。本作的男主角桐小岛巴，由于幼年时的一次意外留下了巨大的心灵创伤，自此不仅封闭了自己的内心，而且认为幸福只





会招致不幸，从而一直冷面对人，除了青梅竹马奈留子和不请自来赶也赶不走的基友清人外几乎不会与其他人说话。弓术是巴的唯一爱好，而且具有百发百中的能力。某天深夜，睡不着的巴在自家后院进行拉空弦的练习，结果阴差阳错射下了一只肥鸡……哦不，一个天使，アイネ。于是，巴身上那近乎停滞的时间又开始加速流动了……

藤丸的画功相当扎实，尤其是对人物表情的把握很到位。不知道是因为不用顾虑与片仓真二的画风统一还是因为是自己做原案所以特别卖力，本作中藤丸的表现比以往的作品都要好，无论是立绘还是 CG 还是背景都有很高的质量，尤其是与哭有关的 CG 魄力十足。不过藤丸偏动画的风格和主流萌绘区别还是比较大的，而较为写实的欧派画法也可能被习惯了反重力气球欧派的人觉得是“下垂”。

milktub 出品的音乐基本是质量免检。34 首 BGM 完美地衬托出整个故事那种既温暖又悲伤、既幸福又痛苦的复杂氛围。既然是 OVERDRIVE 的游戏自然更少不了歌曲，包括 OP 和 ED 在内本作一共有 9 首歌，但质量和 OVERDRIVE 以往的作品相比稍有下降。由于按惯例歌的作曲填词演唱都是以游戏中的乐队 CaS 的名义进行的，所以也不清楚是 Bamboo 社长没了干劲还是其他人水平不够。不过从总体来说本作的歌还是属于中上水准的。

由于剧本结构关系，本作出场角色数多达 27 人，CV 人数也相当壮观。难得的是所有角色的 CV 表现都非常到位，尤其是女主角之一奈木崎奈留子的 CV 铃田美夜子，虽然不用假嗓子来配被人吐槽是个老太婆青梅竹马，但演技实在是没话说。至于画面演出这向来是 OVERDRIVE 比较强的地方，而且本作没有什么战斗场面，自然不用担心。

OVERDRIVE 用原画立案做游戏这并不是第一次，之前的『電激ストライカー』就是为了答谢片仓真二而按他的要求做出来的。不过藤丸的资历远不如片仓，这次之所以让他来扛大旗，契机恐怕是藤丸在 C79 出的一本全年龄原创同人『せめて、あの雪のように』。在这本同人里，藤丸刻画了一个背景相当复杂但表面非常平淡的爱情故事，而故事的结局则是一个令读者高兴不起来的 Happy End。而『僕が天使になった理由』也正好是这样一个“既甜蜜又苦涩”的游戏。

游戏是由桐小岛巴“失手”把天使アイネ射下来开始的。天使的工作是把心灵受创的人们所掉落的“心的碎片”还给它的主人，而接受了天使帮助克服困难走到一起的恋人之间会出现“命运的红线”。天使归还碎片需要借助弓或者乐器，但アイネ在掉下来的时候把吉他的弦弄断了，她的弓术又差得要命，结果只能求巴帮忙。认为“幸福没有必要”的巴虽然一百个不愿意，但把アイネ射下来毕竟是自己的责任，于是无奈之下开始“替天行道”，成了一个苦瓜脸丘比特。本作的共通线就是由巴与アイネ撮合六对不同的恋人构成的。这种结构粗看下去有点像凑长度，但其实六个故事都写得相当精巧。每个故事都是针对恋爱中可能碰到的问题提炼放大而成，非常有真实感。而且每个故事中的矛盾都相当纠结，大部分都是类似“要爱情还是要梦想”的两难选择题，因此有玩家感叹“很久没在工口游戏的选项上如此犹豫了”。

不过共通线基本就是配角们的戏份，主角群除了巴和アイネ外很少出场，结果导致共通线完结后进个人线时难免有一种铺垫不足的感觉。

本作可攻略角色一共有四个（虽然配角里也有啪啪啪，不过那都和巴没啥关系）。其中久贺百合和若松みなも两条线虽然质量不算差，但远离剧本核心，更像是共通线里配角故事的延伸。奈留子线揭开了“命运红线”的秘密，而 TrueEnd 的アイネ线则把所有元素收束到一个幻想色彩很浓的点上。然而无论哪条个人线的哪个结局都不是完全的 HappyEnd，反而令人五味杂陈无法释怀。

虽然本作剧本很强调现实感，涉及的矛盾也非常切身，但展开却依然难以避免都合主义（编者注：刻意安排）。不过与一般游戏里用都合主义解决问题不同，本作是用都合主义深化矛盾。无论是配角还是主角，有些问题的发展总令人有种“好像不至于惨成这样吧”的感觉。アイネ线最后终极大 BOSS 的身份也令人有点哑然。不过仔细一想既然天使都出来了，都合主义一下貌似也正常？

总体来说，本作无论故事、音乐、人物刻画还是 CV 表现都具有很高水平。故事虽然存在牵强之处，但主题和构思可圈可点，浓厚的现实感也是其他游戏所不具备的。人物虽然众多但没有废角色，无论主角配角都刻画得很到位，可以看出那仓怜司笔力的明显进步。不过由于对恋爱矛盾的夸张化处理，部分章节可能有点重口令玩家不快（主要是第六章），而没有真正 HappyEnd 的设定也并非每个人都可以接受。但不管如何，作为 OVERDRIVE 的谢幕作，『僕が天使になった理由』的质量对得起玩家，并没有拆掉公司的招牌。如果觉得对甜腻的纯爱校园物审美疲劳了，不妨装上本作，体验一下苦中带甘的“大人的味道”吧。▲



夏洛特·德诺阿兔女郎

特别版 超萌手办

■提供 /E2046 ■责编 / jedi、如月千华 ■美编 / 迷梦



人气动画『无限斯特拉托斯』(『Infinite Stratos』简称『IS』)）是部充满速度感的战斗机战娘恋爱喜剧，里面各种杀必死要素大集合：后宫，机战，校园以及充满魅力的各种萌娘，因此播出之后就毫无悬念地广受宅男喜欢。

Gathering 此次推出了「IS」里人气很高的法国香菜夏洛特•德诺阿兔女郎装特别版手办。造型出自官方插画，这套插画是5人兔女郎造型，目前是夏洛特首当其冲。单脚站立的姿势颇为动感，结合可爱手势以及俏皮表情，更添萌气和喜感！身上四只兔子和项链都是可以取下的配件——小编其实还想试试衣服是不是也可取下来的（拍飞～）。

造型充满萌点，超萌笑容充满元气，表情有一丝腼腆，白皙脸颊泛起一片绯红红晕和眨眼的俏皮，融合非常到位，十分吸引眼球，再配上这难得一见的可爱手势，双手放在耳边扮作兔耳朵，而头上戴的纯白色兔子耳朵弯下来，刚好与手势形成一个非常有趣的形状，加上 Gathering 一直保持水准的精良制作，大大展现了其甜美迷人的少女形象。

兔耳折痕自然，头发尖梢处理出色，阴影到位，精致细腻，经得起零距离欣赏。而在这款作品最值得一提的还是这涂装颜色，比原来官方版本纯蓝色配上纯白色兔耳，这款色泽显得更明亮明媚一些，黄色十分抢眼，而且肚子上面还特别配了黑色条纹，这一处的涂装以及配合手势，莫名戳中小编笑点——性感蜜蜂娘，咳嗯，这个配色让手办更为靓丽——这只是个人观点，当然想尝试其他颜色的玩家，还有白模版本等着你哦！色彩与头发十分协调，肤色也被衬托得相当白皙剔透，可谓魅力十足。这么可爱的兔子，赶快来领养一只吧！还附带四只小白兔，萌气升级，IS 粉千万别错过了！

信息

夏洛特•德诺阿兔女郎特别版
售价：RMB 792.99
VIP 价：RMB 737.48
白膜价：RMB 276.26
产品编号：PF7478
系列：无限斯特拉托斯
高度：23.50 cm
重量：1.40 kg
部件数量：10 件
比例：1/7
涂装完成品：
http://www.e2046.com/product/17080
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/16079

樱花庄的宠物女孩 椎名真白







信息

PVC 上色成品
产品编号：PV3576
推广价：RMB 502.69
VIP 价：RMB 467.50
高度：19.00 cm
重量：1.00 kg
比例：1/8
制造商：Griffon Enterprises
预计推出日期：2013 年 06 月
网购地址：
http://www.e2046.com/product/17883

去年新番『樱花庄的宠物女孩』一经推出，人气不俗。近日，剧中女主椎名真白 1/8 手办也已经登场，预计将于 2013 年 6 月发售，又一考验各位节操的重要时刻到了。(笑)

造型可谓逼真再现，一看就让人想起真白各种自理能力负值的搞笑场景，以及她那超越常识无情绪变化的表情。造型性感，耻度也够，全解开扣子的衬衫，白色胖次和白衬衫组合十分养眼，一边半滑露出香肩，东西半球神马的以及一路下来的光洁小腹，福利全开啊！滑落脚底的裙子，手拎着内衣，再加上那标志性的呆萌表情，倍具诱惑力！

至于围绕手办是否可脱这一点，这种终极福利还是等各位领养后自行挖掘吧。(笑)



变态王子与不笑猫 筒隐月子



信息

PVC 上色成品
产品编号：PV3587
推广价：RMB 440.36
VIP 价：RMB 409.53
高度：21.00 cm
重量：寿屋
比例：1.10 kg
制造商：寿屋
预计推出日期：2013 年 09 月
网购地址：
http://www.e2046.com/product/17918







今年 4 月最新开播的动画『变态王子与不笑猫』获得超高人气，而剧中女主筒隐月子立体化推出的手办也是 4 月开始预定，时机正好！

造型萌要素满点，本作除了清新制服，猫耳朵以及尾巴等这些常见萌要素外，还有嘴含樱桃头顶苹果这一激发萌气的组合设计，更有掀起裙角这样的必杀技留在最后，可谓处处直戳阿宅们的死穴啊。

细节部分，头顶上“苹果”以磁石固定，可以拆下来，展示随意。像猫一样的月子影子是以轻小说封面为主题的，投影于地的猫影以半透明部件制成，效果十分逼真，展示地台上还有梅花般猫爪子印呢，处处有猫的痕迹，突显主题，更增添了萌度，还有旁边白色的猫，占据了绝佳绅士角度，有爱的各位，动作快的话或许还可以排在它后面哦 (笑) ▲



咏唱在破晓的黎明
——南里侑香专访

■记者 /lodoss ■责编 /jedi ■美编 / 迷梦

以『高达 seed』插曲“晓之车”等知名歌曲红遍国内的声优歌手南里侑香（Yuuka Nanri），2 月 15 日在香港举行了首次海外个人 LIVE——“南里侑香月夜轮舞曲香港演唱会”。有幸得到香港主办方 ED Production 的邀请，我们在演唱会前与南里侑香进行了采访，这也是内地平面媒体首次对她本人进行的深入访问，喜欢她的读者朋友们不可错过！

2DM：您在日本参加过各种演出，第一次在海外举行个人演唱会，有什么不同的感觉吗?

南里：我也没有想过自己可以到海外举行演唱会，所以当收到邀请的时候感到非常意外，也没什么自信。去年 12 月首次受邀出席香港的展览时，大家都很热情地支持我，令我为今次演唱会增加了信心，决心要加油完成好演唱会。

2DM：现在许多老 FANS 都还很怀念 Tiaraway 时代的歌曲，今后还会和千叶纱子一起演出吗?

南里：我也很希望和她再一起演唱呢，Tiara 的时候真的很欢乐，纱子对于我来说也是一个很特别的存在，年纪上她是姐姐，每天都会教会我很多事情。虽然现在单独活动是出于很多原因，感到迷茫的时候都会想起她，她是我很重要的人。

2DM：不少人都是从「晓之车」和「焰之扉」开始进一步接触到您的歌声，演唱的时候如何将歌曲的意境传达给观众?

南里：既然是动漫歌曲，那歌曲本身是以反映作品的世界观为主。也并不是说看过这部动画才去演唱这首歌曲，而是拿到资料再看，或者有原著的作品就看原著，然后自己思考如何使歌曲和动画相连在一起。录音的时候，也要需要一边唱着一边回想着作品。当动画正式开始播放，看到歌曲和动画一起播放的时候，虽然那时候自己没有办法冷静地做出判断，但感觉到作品的世界观和歌曲所表达的感情能联系在一起，终于可以安心下来了。

2DM：FANS 们认为 FJY 的作品都弥漫着尾浦小姐的色彩，在演唱过程中最需要注意的是什么?是梶浦语吗?

南里：是呢，最初的确觉得梶浦语好难，因为梶浦语本身是没有意思的，一开始真的不知如何是好。正因如此，才能使自己感受到乐曲中的意境，在演唱的时候，想把歌曲中高昂的色彩好好地演绎出来。梶浦小姐就算用日语作词的时候，也经常用一些很难的词语，有时也会想“这个词是什么意思啊”、“这段是什么意思啊”，但这些词语却能让我从乐曲中联想到梶浦小姐想表达的感情和情感的浮沉。这些大概是梶浦小姐的乐曲中最重要的部分吧，我是这样理解梶浦小姐的乐曲的，凭情感去演唱吧。

2DM：与结城アイラ的组合“Fairy Story”的作品与您以往的作品风格有较大的不同，不知道您对这种偏向治愈和温和的歌曲有什么看法?

南里：“Fairy Story”的歌曲全是我们想做的音乐，邀请了尾泽小姐为我们作了数首曲，我们听着这些曲子，然后讨论“这首好”、“那首好”。“Fairy Story”是一个能做出我们喜欢的音乐的组合，Solo 的时候也有一些做不到的事情，因为每个人都有各自的特色，但我和アイラ酱的兴趣也很相似，因此组成了这个组合，而且也做到一些平时不怎么做的音乐，所以我觉得很高兴能参与这个组合。





2DM：SOLO 身份演唱的歌曲中，哪一首对您来说意义最大影响最深呢？

南里：去年以专辑的发售而开始了 solo 的活动。一直以来我都是演唱动画歌为主，与之相反，这次专辑的歌曲没有了“动画”这个主题的限制，从新的方向开始思考“我想唱什么歌”，这对我来说非常新鲜。这张专辑充满很多我喜欢的音乐元素，我挺喜欢 ballade 风格的歌曲，想唱很多这类的歌曲，平时演唱动画歌的时候做不到的东西都能在这张专辑中实现。ballade 风格的歌曲例如『サヨナラ』，这首歌是请我最喜欢的艺人为我而写的，我感到非常高兴。另外还有尾泽小姐创作的『Andante アンダンテ』。尾泽小姐很少创作 ballade 风格的歌曲，这次请她为我创作了这种风的歌曲就是『Andante アンダンテ』了。啊，好像不是『Andante アンダンテ（笑），是『ビオトープ』？对，是『ビオトープ』（笑）。在这张专辑能挑战不同类型的歌曲，我觉得很有趣。

2DM：南里小姐最初是舞台剧的演员，为什么会转变成为声优呢？

南里：偶然得到了『飞天小女警』的试音机会，那时候的我还什么都没有接触过，在配音现场中学会了很多很多，心想如果还有机会的话真想继续多学习一下。如此重复着，不知不觉之间就变成现在这样了。

2DM：您的角色之中，最喜欢或者最深印象的是哪一个？

南里：每一个对我都很重要，其中『舞 -hime』的结城奈绪，给人一种不良少女的感觉，和我真的差别很大。如果是舞台剧的话，总会有一定的限制，例如我演不了高大的人、小朋友之类的。但动画就不一样了，因为已经有画面，只需要用声音去演绎，所以也能演绎与自己完全相反的角色。在演绎奈绪这个角色时想法也要改变，演绎这类角色真的很困难，虽然每次录音都很紧张，但一直都想挑战这类角色。我也很喜欢文静的角色，但除了自己喜欢的类型，也想演绎其他不同的类型的角色。

2DM：即使是文静的动画角色，好像一条可怜（一条かれん）或者荷莉叶特（ヘンリエッタ）也会给观众不同的感觉，您觉得哪个角色跟贴近现实的自己？

南里：『坂道上的阿波罗』的迎律子吧，但也不至于她那般文静和害羞，因为她是个朴素女孩的角色，与学生时候的我的心境最贴近，从这点上考虑的话应该是律酱吧。

2DM：律酱很可爱啊！

南里：律酱很可爱，但我不像她那么可爱啊（笑），不像她那么女孩子（笑）。

2DM：可以跟我们透露一下今年的动态吗？新曲或者演出这些方面

南里：现在还没什么具体计划，新曲如果能在今年年中完成就好了（笑）



后记

从“晓之车”开始，南里侑香在国内为我们熟知已经十年了，能与她这么近距离做访问记者们真是既兴奋又紧张。访谈气氛不错，一些如 tiaraway 时期和 FJY 时期的问题她也都很乐意回答，毫无忌讳之意，从中也可以看出这两个时期经历对她的发展很重要，是不可以取代的回忆。

南里侑香给我们的印象有点天然呆，如记错流程连续唱了两次晓之车，是个很有礼貌的邻家姑娘。访谈过程中她都是微笑着望着向她发问的媒体；在演唱会结束后的签名会，她都会站起来把签名物品双手递给歌迷说谢谢。期待她的声优和歌唱事业再创高峰，下次能在中国的其他地方再次听到她的歌声！▲

微笑动画月号报

ATTENTION
DVD 收录在光盘中 请对照观看 Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / JEDI、如月千华
■美编 / 迷梦

前些日子友人突然感叹说：现在的 nico 可真是各种是非乱象水深火热，当年那个亲切又温暖的 nico 到底去了哪儿？某星人回答说，其实亲切又温暖的 nico 从来都没有消失过，只要把名为“无视”的技能等级（也就是 nico 上常说的“スルースキル”）练到最高，你便会发现一切立马美妙如初。这个道理同样适用于我们的 A 站 B 站甚至微博，正在被各种粉黑互掐论战谣言困扰着的同学们不妨一试。

以上是一点无关紧要的调侃，不过最近的 nico 确实不怎么太平，这其中也有所谓“春厨”，也就是每年三月底四月初休春假时，获得闲散时间的中小学生大量涌入 nico 的结果，和以前聊过的“夏厨”是一个道理，等他们开学后便能回复正常轨道。

四月还有一个重要话题，那就是春季新番。4 月番一般是仅次于 10 月番的大季，往往会出现重磅新番集中开播的情况，nico 上也会随之出现一股新番相关二次创作大爆发的热潮。当年爆红过的话题作『某科学的超电磁炮』、『歌之王子殿下』和『我的妹妹不可能那么可爱』都在本季集中推出第二部，仅仅如此便使这个新番季变得火药味十足。不过这个强番扎堆的四月最受关注的作品，恐怕还是由谏山创著名原作漫画改编的『进击的巨人』——至少在 nico 上，『进击的巨人』的各种 MAD 一时间霸占了综合榜单的好多个席位，大有去年 10 月番『JOJO 的奇妙冒险』那个趋势。

话说回来，『进击的巨人』之所以如此受 nico 众的青睐，除了其华丽的 staff 阵容、精良的制作水准以及扣人心弦的剧情，也要归功于 OP 曲『红莲之弓矢』的话题性。『红莲之弓矢』来自音乐团体 Linked Horizon，也就是 Sound Horizon 的主宰人 Revo 作 Tie-up 时使用的马甲。该曲从作编曲到演唱都由 Revo 一手包办，曲调激扬热血，歌词也充满着 Revo 特有的花哨语言风格，中毒性非常强。而且重要的是这曲子似乎有着微妙的“百搭”属性，可以拿它来做任意动画的 MAD，甚至还有一些意想不到的奇妙组合。接下来就先介绍两个『红莲之弓矢』相关的人气 MAD 作品。

進撃の吸血鬼【進撃の巨人 OP×HELLSING】

番号：sm20599598 作者：ふぉー

在所有使用『红莲之弓矢』的 MAD 中，这个名为“进击的吸血鬼”的短片算是相当正统派的作品。毕竟『HELLSING』黑暗血腥的风格和曲子相性极佳，画面剪辑和字幕的搭配都非常有冲击力，尤其是副歌的部分的激烈旋律配合血肉飞溅的重口味镜头，实在是帅到不行啊。弹幕里有很多观众吐槽说，要是让『HELLSING』里的彪悍的皇家国教骑士团上阵，巨人们便只有逃命的份了。









ミッフィー×進撃の巨人

番号：sm20581688 作者：綾葉

如果说“进击的吸血鬼”这种正统派 MAD 无法体现『红莲之弓矢』的百搭性，这里要介绍的米菲 MAD 可算是在另一个方向走到极端的作品。没错，就是那个芝麻眼叉叉嘴的米菲兔，拿这种治愈系的儿童向角色搭配深夜档内涵动画的 OP，想出这一招的 UP 主肯定有异于常人的脑回路。不过别急着吐槽，建议先上网搜一下『红莲之弓矢』歌词的中文翻译，然后把这个 MAD 对照着歌词来看，你便会发现居然有着奇迹般的同步率！难怪这个 MAD 仅用了不到 10 天的时间就达成百万再生数，恐怕大家都被这天才般的想法“惊艳”到了吧。





NICONICO

Ib - Full Voice Edition - 第1話

番号：sm20610731 作者：139 等 16 人

去年曾红透半边天的同人解谜类恐怖游戏『Ib』近期刚刚推出全新的 1.05 版本，其中追加了不少游玩要素，包括第三主角 Mary 相关的几个 Bad end 和新的迷宫等等。几位颇有人气的 nico 实况主也纷纷重开了『Ib』新版的实况，这使『Ib』于 nico 热潮重燃。

这里介绍的动画是由同人声优 139 氏主催，并召集总共 16 个人一同参与的『Ib』全语音化企划。除了逐一念出游戏中原本就有的台词之外，还追加了部分原创的剧情片段，并请绘师绘制一些新的配图。虽说很多观众觉得这些原创的内容有点背离原作的一些设定，特别是女主角 Ib 的性格；而且非专业声优们的演技也有比较微妙的地方，但总体上还是一个完成度很高、能感受到参与者们对原作游戏的“爱”的作品。

这个率先公开的第一话剧情只进展到 Ib 进入美术馆的“里世界”为止，大家最在意的男主角 Garry 并未出场，不过 Garry 的役者，也就是企划主催 139 氏在其中担当了一些注意事项的旁白解说，让我们可以事先欣赏到 Garry 的温柔美声——是不是有点期待下文了呢？也希望这个团队能够坚持把这个企划做到底吧。

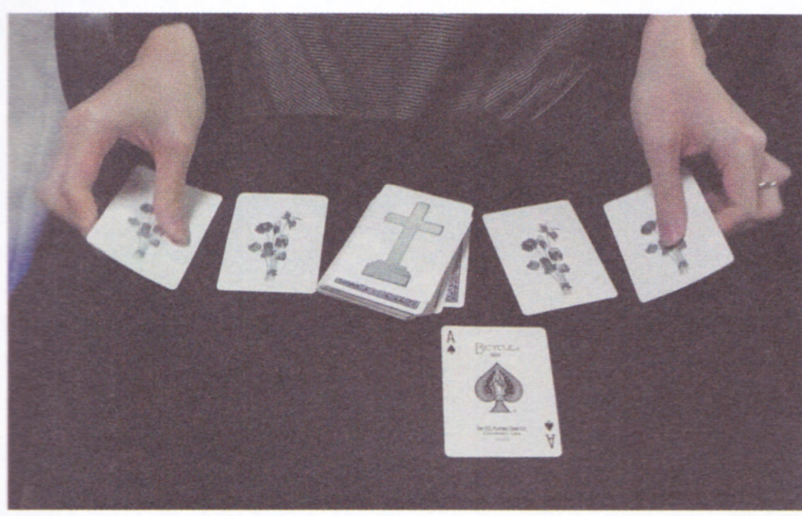




【叩けないから】地球最後の告白を演じてみた【叩かない】

番号：sm20384670 作者：びーも

这次要介绍一个某星人非常中意的作品。这位名叫びーも的投稿人声称自己想成为一名奏者，可苦于乐器高昂的价格，最终只能拿手里那副不值钱的扑克牌来“演”一首曲子。当然这个说法只是びーも用来搞笑的定番小剧场，至于到底怎么个“演”法，其实是类似于“魔术剧”的形式。虽说用到的只是一些最基本的小花招，却能通过变化多端的创意，将歌曲本身的内涵通过扑克牌的翻飞变幻展现得淋漓尽致，一些细节的演出甚至会令人鸟肌连连、感动不已。

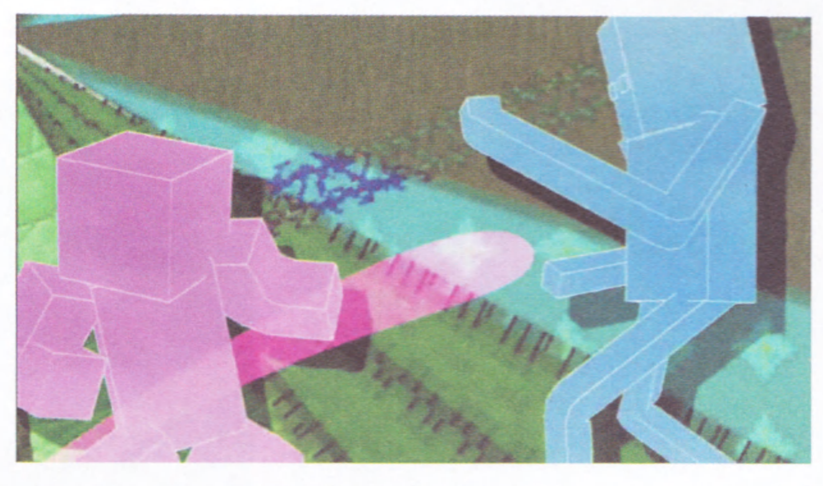




【Minecraft】ジョジョの奇妙な建築

番号：sm20488422 作者：K-yui

马赛克方块小人也能潮到爆！nico 上大热的建筑游戏“Minecraft”，和『JOJO 的奇妙冒险』OP 曲『bloody stream』，这对风马牛不相及组合做成居然能起到如此奇妙的化学反应，实在不得不为作者的奇思妙想拍手叫好。话说回来这个 MAD 还是被当作 4 月 1 日的愚人节礼物发布到 nico 上的，恐怕当时大家点进去看的时候都做好了被愚弄的心理准备，没想到作者做得超级卖力，完成度高得离谱，反而让人愈发有一种被摆一道的感觉呢。▲





这回的 nico 专题就到这里，我们下期再见 (*＾x＾)ノシ



April Fools Day

ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

You Are Fool! 2013

今年，你上当了吗？

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 / ASKI

在某个繁忙的深夜看到 QQ 群里出现一张名为『路地裏のさつき』的诡异截图的时候，笔者才意识到愚人节——某种意义上全世界玩得最欢乐的一天又到了。于是为了这一年一度的特别企划，笔者赶紧准备了咖啡和干粮连夜开始了对各大网站和各游戏公司主页的探访。要赶在这些“大闲者”撤掉各种谎言之前（有的网站在当天下班前就撤掉了），利用工作之余将有趣的罪证全都保存下来可不是一件轻松的事情，还好国内外同样也有许多闲人整理出相关的趣闻。于是我们废话少说，一起来看看今天大家是怎么娱乐的吧。



年度最敬业奖 ——Type-Moon

the Most Diligent Award

先从今年最敬业的『路地裏のさつき』说起吧。凡是 4 月 1 日这天上过 QQ 或是微博的宅友们，恐怕都会对型月的大批闲人们搞出来的这玩意儿有印象。其全名为『路地裏のさつき ヒロイン十二宮編』——看这名称就知道是在捏他『圣斗士』，至于还有没有其他篇就只有天知道了 -_-。这是型月官网上公开的一部可实际观看的网页文字 AVG 游戏，讲述的是这样一个故事：

为了防止时空的混乱，人们制定了新的制度。那便是为了不再继续增加女主角从而正确管理世界的规则——圣杯制度。众多女主角被分为：被保证首席花旦地位，以顶级偶像身份活跃的黄金女主角、根据不同场合与黄金女主角进行交换的白银女主角以及身为女主角却很少有机会出场，连 OP 都没有戏份的青铜女主角。而如今有五位青铜女主角为了推翻这种强权制度站了起来。

五女小强中担任主角的是『月姬』中据说原本有专属路线却在脚本完成的情况下被排除的弓塚五月（さつき），而她四位同伴有两位是与さつき组成了“路地裏同盟”的紫苑（シオン）和利兹（リーズ），还有虽然拥有不错人气，但为了陪同学妹紫苑而崛起的雪儿（シェル）……以及为了阻止 saber 系女性角色无限增殖而乔装为“女主角 X”的 Saber。该 AVG 游戏便是讲述这几位青铜女主挑战身居 12 宫的黄金女主，推翻现有制度的短篇故事——不过这十二宫并非黄道十二宫，而







是十二生肖 -_lll。故事从四月一日 0 点开始公布，每过一段时间就会更新下一宫的故事，连同最终 BOSS 在内共 13 话。

挡在众人面前的黄金女主基本上覆盖了型月推出的全般作品，既包括两仪式，真祖，青子这样拥有顶级人气的女主角，也有来自『Fate/Prototype』的沙条綾香，『Fate/Apocrypha』里的贞德、『DDD』的石杖火鉈，甚至还有『ファイヤーガール』的日ノ岡ほむら这些偏门或小众向作品中的人物，这对各位粉丝的厨度也是一番考验——当然型月也没忘让 4 月发售的『FATE Extra CCC』的新人物出来打打广告。

在闯关过程中主角们和敌人黄金花旦的对话捏他，吐槽笑料不断，令人捧腹不已。譬如出场后急着赶下个戏班子的两仪式一刀一个秒掉全队，然后表示全是“刀背打”后便匆匆离开，凸显“电影女主角游刃有余的气质”；作为狂帅酷霸屌的五大魔法使之一的青子，虽然一个魔法 BEAM 秒杀全队，却因为 BEAM 里没有“温柔”（sebar 语）而被打败……不过，故事发展到后期竟然还藏有意外的小感动和严肃。紫苑为了保护五月而变身最终形态与黑樱同归于尽，只留下一顶破烂的帽子；最后 BOSS 圆神形态さつき一番说教——不同的女角有不同的价值，炮灰角色正因为其炮灰才被大家铭记……言外之意难道是在说不要期待给炮灰妹子们翻盘了 = =? 似乎听起来也有几分道理是吧。

这像模像样的小短片，前前后后加起来也有足够让读者看上一两个小时的文本量，几乎型月社全体都参与了制作，还专门请了不少画师来绘制 CG 和南央美担任次回预告播报员……这等敬业于玩乐的公司，或许除了型月找不到第二家了。



今年谁玩得最疯狂?

the Most Crazy Award



就『路地裏のさつき』丰富有趣的内容来看，今年度最敬业奖和 MVP 都可以直接颁给型月，但我们回过头想想这貌似也并非为愚人节量身打造，感觉更像是型月的闲人们趁着愚人节这个机会大玩了一把恶搞。那么今年为愚人节玩得更疯狂的是哪家? ——答案是 age 社。

在四月一日打开 age 社的主页，就会发现页面变成了一个“俺的ゲェム速報@ age”的情报网站（板式也与日本几家情报站如出一辙），上面登满了五花八门的业界新闻，每一条看起来都非常正经，而且点进各个链接就会发现大部分新闻都是有实际的内容的，不但文字描述煞有介事，而且还有图有真相，如果没察觉是愚人节，大家看了说不定会怀疑自己是不是来自不同世界线……

要说 age 去年的主要动向，新作仅有『Muv-Luv Alternative Chronicles 03』，不过这只是开端，由小说改编的动画『トータル・イクリプス』才是让公司存在感再次刷新的大杀器，而紧随其后的是『マブラヴ』系列在家用机平台的登场……毫无疑问“マブラヴ”系列就是 age 如今的战略中心，该系列成了也是该社目前最热门的作品群，于是我们可以看到四月一日出现这情报页面绝大多数消息都和『マブラヴ』有点关系，在这里介绍几条比较惹眼的。

头条新闻“『マブラヴ』推出社交卡片游戏”，游戏继承系列一贯的世界观，号称将有“大家熟悉的超过 10 万名角色”登场（这牛吹得……）。作中玩家的任务就是作为“制作人”去培养自己的“士兵”（イーダル），以供与其他玩家进行对战，而登场的妹子士兵们总共分为“支援”，“压制”和“强袭”三大属性，能力和特性各有不同。平时训练之余还可以与妹子们进行约会呢!



一条名为“『少女与战车级』，帝都的认真劲儿不得了，74 匹战车级登场”的新闻介绍的是『少女与战车级』的相关活动。那什么是『少女与战车级』呢? 自然就是讲述在“战车级道”上奋力拼搏的少女们的故事，而所谓“战车级道”就是以培养优秀的现代女性为目标，世界上广为流传的，驾驶捕获来的 BETA 的武艺。一只战车级道队伍最少需要级长、炮手、操纵手 3 名，第四名即是喂食手，再往后就是“祭品”（说白了就是饲料 233）……另外，虽然名为“战车级道”，但实际上所有 BETA 都可以驾驶，并且按照体积和重量分为轻重两种量级哦!

另一条新闻讲到为了纪念 4 月 1 日公开的剧场版动画『ARAMA ~煌武院悠陽最後の闘い~』，TV 动画『人類は撤退しました』将在网络上连番播放。众所周知，“人退”的故事背景是一个人类已经衰退多年，Beta 成为地球主人的

April Fools Day

April Fools Day





世界。主人公是帝都最后的斯卫军卫士训练校毕业的少女篁唯依（CV：中原麻衣），她目前正在以国联军的开发主任的身份，致力于解决人类与“跟人类敌对的异星起源种”Beta さん之间发生的问题。

除了这些之外，放眼望去还可以看到小圆脸，JOJO，电磁炮，Macross，高达等各种各样的捏他，而且捏他与『マブラヴ』的结合都编排得非常巧妙，让人不得不赞。最后，笔者在点开这条名为“BETA 将侵略你的智能手机！”的新闻更是不禁喷饭——连刚刚火起来的『草泥马兄贵』都能恶搞一把的 age 众闲人，你们实在是太棒了！



24 小时限定 的新作介绍

new games within 24 hours limit

去年的企划中我们也提到过，“新作介绍”这类假新闻算是日厂在愚人节时最常见的把戏了。下面就是今年的几个特别带劲的杰作。

首先是みなとそふと在四月一日当天限定公开的“新作”『釈迦堂さんの純愛ロード』。这回在『真剣で私に恋しなさい！』系列里担任反派的大叔釈迦堂本次当上了主角！不但一看标题就知道是利用了子品牌『辻堂さんの純愛ロード』的梗，故事的舞台也是与该作相同的湘南市。故事的发生时间是『真剑』和『真剑 S』





之间，釈迦堂离开原作舞台川神之后，来到湘南四处游荡，偶然的机会结识了一位花店的老板——妙龄少女鵠沼さくら，便从此展开了一段短小的纯爱故事（？）。虽然官方当天放出的下载版游戏时间总共也不到 1 小时，但是考虑到剧情是全新的，所有台词也都有 CV 配音，可见投入还是不小。最重要的是，作中出现的女主角是完全原创的新角色，CV 更是找来了当红的花泽香菜，这对系列粉丝来说吸引力就很大了。而且，该作虽然短小，但却可以算得上是一款很高质的小短篇，如有兴趣各位可到本期光盘寻找。

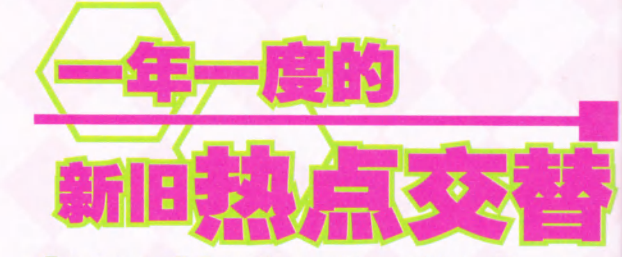
每年都玩得比较欢乐的 N+ 今年发布了两款新作，一是名为『SONICO SHOCK INFINITY』的枪战游戏，主角为当家花旦索尼子。官网上除了公开了一段制作 STAFF 座谈会内容外，还有一段全程英语的幕后花絮视频，满满地不明觉厉感。另一款新作则更花哨更时髦，是名为『渾沌大殲』的 SLG 游戏。一看内容介绍便知是集合了与克苏鲁神话相关的各类作品的角色展开大混战的机战类游戏，据说作中登场人物将达到 1000 人。而目前已经公开的人物除了 N+ 本社的角色我们可以看到许多其他厂商的人气角色，甚至还有目前正火的『锁锁美提不起劲』中的锁锁美，『潜行吧！奈亚子』中的奈亚子等等……如此豪华的阵容让人不觉为之虎躯一震。据说本游戏将登陆 Nitro 3DREAMSTATION LL 掌机，所需容量达到 1000GB！

许久没有新动向的ねこねこソフト也在这一天惯例地放出了新消息，本次这名为『俺の妹がこんなに居るわけがない！（我的妹妹不可能有这么多！）』可谓是好好地发扬了他们妹系厂商的传统，登场人物达到 108 位，而且她们全都是妹妹！（只不过其中 95% 都是来自『そらいろ』中的妹妹爱衣，偶尔能看到『水色』的雪希之类当社著名妹妹混在其中）猫猫粉和妹控们，你们颤抖了吗！听到发自灵魂的呐喊了吗！

另外不得不提一下 ALCOT 这家混蛋厂，在他们官网上出现了数年前的名作『Clover Heart’s』的正统续作『Clover Heart’s 2 –Dear my precious–』……什么，你说去年好像也见过这条新闻？没错，他们可恶之处就在又把去年的梗拿出来玩了一遍，当然，宣传画重新绘制过，故事和人物介绍也更详细更逼真了，一切看起来好像都是正儿八经的新作介绍，唯独发售日那“2025 年 2 月 25 日”像一把尖刀毫不留情地击碎了粉丝们期待名作复活的美梦……只不过，如果按照这样的步调发展下去，大家的呼声持续高涨，或许明年大家有可能会看到 ALOCT 将这出假戏做真的一幕？







一年一度的 新旧热点交替

the transition from the old to the new

日本闲人们在愚人节恶搞的对象是千奇百怪的，可以说只有想不到没有他们做不到。不过总的来说，大家选择的话题还是有一定规律——至少恶搞的对象都算是现在比较热门的东西。前年的愚人节是小圆脸的天下，去年则被『偶像大师』占去半边天，而今年则似乎正处在一个新旧捏他交替的特别时期，在前两年的热门依旧在延续，同时又出现许多新的常见话题。

『偶像大师』系列虽然游戏的正统作品发售已久，动画也早已播放完毕，但借着手机页游『偶像大师 灰姑娘』的火热以及新剧场版动画的消息，再加上今年还新公布了另一款手游『THE IDOLM@STER MILLION LIVE!』，可以系列说人气经久不衰。于是，包括上文提到的 age 社在内不少厂商都提到了相关的捏他，其他诸如网游『仙境传说』也玩起了同样的类似『灰姑娘』的页游玩笑，只不过看起来比较没有技术含量而已。相比之下エロ游戏厂ぱれっと就比较高科技了，他们发布了一条将举行“ぱれっと感谢祭”的特别消息。在这场名为“THE S@KURADOKI MILLION LIVE!”的活动上，该社作品中的女主角们将通过超高性能的 3D 技术被



召唤到现实世界来，为观众们表演歌舞，还有握手会等超级福利！

随着“偶像热”在日本 ACG 市场蔓延，越来越多的偶像话题作品登场，且不说拥有强大群众基础的『AKB0048』，今年四月番中的偶像动画『ラブライブ』也是其中一大翘楚。这不，今年愚人节就已经成为多个厂商恶搞的对象。其中 chuable 社算是很有头脑的一个，他们在这一天公布了奇怪的消息，尚未发售的最新作『ラブらブライド』中的女主角们将举行一场发卖纪念演唱会，名曰“ラブらブライブ！”。（这 LOGO 山寨得真够像啊……）

小圆脸这边由于剧场版动画的播映，又再度成为大家视线的焦点，在愚人节话题中也有抬头的势头。重口系エロ游戏厂 Lilith 发布了一个名叫『魔法少女ユキカゼちゃん』的新作，让旗下『对魔忍』系列的人气女主角们当上了魔法少女，只不过不管从外形还是设定上都感觉和小圆脸关系不大了。恶搞得漂亮的还是要数 age 社的『魔法少女まりも★マジカ』，该作故事从少女纯夏在梦中目睹了魔法少女“白银武子”身负重伤依然与怪物战斗一幕，然后恶心的士兵级 BETA“Q 比太”出现在她面前，要求她与之契约并成为魔法少女开始……是不是感觉人物分配有哪里不太对？更让人叫绝的是，该作中的黄毛学姐神宫司まりもを在『マブラヴ』系列原作中同样是因掉头而便当……

同样是魔法少女，路数完全不同的『霹雳Q 娃』系列这两年里人气也急速暴涨，今年度的愚人节也出现了好几个恶搞案例（age 也搞了一发），最让人喷饭的大概是筋肉向新番动画『ガチムチ！ムキキュア！』——如果 Q 娃都是这种模样，大家还愿意看吗……？



闲人们的自由发挥

free creations

接下来我们看看一些比较特别的策划。

在 TV 动画『俺の彼女と幼なじみが修羅場すぎる』中登场的 GALGAME『俺の彼女がデレデレすぎる』在 4 月 1 日这天占领了动画官网，巨大的标语宣称『俺デレ』在本日页游化”，并且可以实际玩到（实际上就是随机抽选 5 张卡片，比分数大小的简易玩意儿）。

去年底刚通过回血作『夏空のペルセウス』恢复了元气的 minori 在官网上打起了一则“天顶牌牛奶”的广告，还有一段实拍的小清新广告视频（？）。天顶村本是『夏空のペルセウス』里故事的舞台，而作中登场的女主角各个都是巨乳……如果说她们都是喝这天顶牌牛奶长大的，那么贫乳的妹子们是不是也看到了一丝未来的希望！？只不过这牛奶是不是和三鹿奶粉有相同成分我们就不得而知了……







2011 年恶搞出了一个“二次元アヘ顔変換工具”的はむはむソフト，又开发出了一个姐妹软件，名为“二次元ジト目変換工具 次藤”。据说利用这工具只需要把鼠标放在图片上点一下就可以让图上人物的眼睛变成“ジト目”（通俗一点说就是鄙视眼？），功能极其强大。只不过本次并没有放出实际可用的试用版，似乎可以看出官方有些诚意不足。顺便一说，看软件包装就知道，软件名的“次藤”（读音是ジト的谐音）二字来自『足球小将』中的大汉次藤洋……这么一说次藤还真是一脸标准的ジト目啊。

同人歌姬片雾烈火的个人主页上发布的新闻是本次相当特殊的一个。她宣布将以个人社团 CLOSED/UNDERGROUND 的名义发布一款人声合成软件“萬音ミン”，以此进军 Vocaloid 界。而为歌姬万音提供音源的正是片雾烈火本人！由于片雾烈火的本身就能驾驭各种类型的歌曲，所以万音也将成为万用型音源活跃在业界前线。值得一提的是网站上发布了几首试听歌曲，大家可以到光盘里找来听听哦~









April Fools Day

总的来说，今年的愚人节大家玩得都比去年更 HIGH，花样也更多，不过限于篇幅我们只能介绍到这里，大家如有兴趣看到更多趣闻，可以去访问整理网站（http://gigazine.net/news/20130401-aprilfool/）。虽然这些假新闻大多一看就知道是假新闻，但为了制造假新闻投入的心血还是不能忽视的（就不要说“顺便打广告”这样没有浪漫的话啦），在这里就让我们为广大闲人们致敬吧！▲



COSER：KAGAMI_鏡

清凉★死库水



三次元有比基尼，而二次元有什么呢？当然是死库水了！（School水，学校制服泳装）作为萌要素之一，相信各位绅士淑女们不会陌生，萌妹子加上高质量的死库水摄影写真集在岛国相当流行，但在天朝，国人社团火山工房推出的死库水纪念册『スク水』还是相当新鲜的产物，于是我们这期专门请来火山工房的主催来聊聊这本纪念册的创作经历和心得，并让这位“专业人士”来给我们讲解下死库水相关的文化，以及为什么死库水会有别样的魅力，让绅士们沉迷其中……



【本子信息】
『スク水』死库水纪念册
收录 9 名天朝女生的日本学院水 (fu) 着 (li) 写真集
售价 RMB108
尺寸 :23x23cm
128p 全书含封面
全彩铜板 多专色印刷
免运费
淘宝地址 :http://volcanocity.taobao.com

【参加人员】
ぴぐ☆魚子 いとう哀 啵啵子 KAGAMI_ 镜 瘾卿 小尼 NIKO DINDIN 空气娘 MOMO

【摄影人员】
魔熊 ET 棱镜 莉莎 Kulagg 肉肉熊 BB XIGAZOJEN 山崎 MAX KaLReaN 猫猫洋 ARIA 羞涩小嫩猪 SHOW

■责编 /jedi ■美编 /ASKI

COSER：いとう哀

——你是如何有制作死库水本的想法的？

一种冲动吧，死库水这种萌要素现在已经变成了二次元文化中不可分离的一个部分。当萌妹子穿着死库水出现在你面前的时候，不正是仿佛穿梭于二次元与三次元交错时空之中么。好吧，这个回答是多么的中二（笑）。
正因为这种置于二次元与三次元之间的游离感，让我很有冲动去做些什么，去表达一下。

——实际的反响又如何呢？

死库水本出来之后……听得比较多的反馈是“对三次元没兴趣”，但人终究是在三次元中嘛，既然不能接受这个世界，那就去改变这个世界吧。

——对你来说死库水文化的本质是？

死库水和“萌文化”有着紧密的关系，萌就是心底里对于一种自己所喜爱的事物的冲动情感。这种可爱是美的一种，但这种美却有别于情色的美，是一种纯真纯净纯粹的美。而死库水也正是这种美的体现之一。

——日本人将死库水奉为校园三大神器之一呢。

死库水在日本是学校的制式泳衣，穿着的人当然就是学校的女学生啦（当然也有老师或者某些伪娘……）。

——那么在您看来，死库水的魅力体现在哪？为何日本人会如此信奉死库水呢？

单件的设计还有大面积的布料，虽然对比起比基尼，死库水简直就是保守得不能再保守，但就算这样，通常是单色的死库水……穿上女生身上会像剪影一样。这种剪影不但凸显了外部的优美曲线，更扩展了人对剪影里面的想象空间。就如同为什么我们会更喜欢看黑白漫画一样，想象的空间让每个人都能根据自己的喜好去获得想要的需求，或许这也是朦胧美的其中一种。“得益”于死库水本身的设计，让大胸部的女生穿起来也会一定程度地遮掩了自己的大杀器（适当紧身的死库水）。由此，外人来看穿着死库水的女生的焦点，除了身体躯干的剪影外，就是脸、手、腿、臀等部位。也就是说，你会更加关注“万恶的根源”以外的东西。例如精神状态、笑容、脂肪比、含水量等（喂）。
当你在泳池里看着一大堆穿着死库水的绫波丽会是什么感觉？啊……不对……应该这么说，当你在泳池里看着一大堆穿着死库水的女生时，会是什么感觉呢？萌え！那简直像粉色的风迎面扑来般！充满着青春、纯真、元气、健康的氛围。
所以死库水是从另外一个角度去诠释校园萌文化的神器。

——制作这本摄影本过程中有遇到什么困难么？

困难嘛，其中之一就是封面，如何用设计的角度去诠释死库水这种文化呢？这是一个很难的事……需要费很多心力去思考。当然，现在这个设计未必所有人都能接受……包括这次死库水本对死库水的诠释是否足够到位，我也是抱有疑问的……如果可以其实更希望这次死库水本能表达出一些东西。


COSER：いとう哀


COSER：ぴぐ☆魚子

COSER：空气娘


COSER：空气娘


COSER：瘾卿


COSER：いとう哀

——想表达些什么呢？
不是肉，是死库水里面的爱。

——在死库水本之后，是否会继续出相关的摄影本呢？
如无意外是会的。

——作为一个主催，自己的喜好对今后产品偏向都会有不小的影响，你最喜欢哪类型的ACG作品？
首当其冲是EVA吧，这是一部改变了我人生观的动画。最近比较喜欢的是『新世界』，让人换了一个角度去思考"人类"这种生物。

——今后的梦想是什么？
做一部能改变别人人生的动画吧……这个有点大，在这个现实的时代里。连生存都有问题的人只能说说空话吧，但的确很想找到志同道合的朋友，一起为这个目标奋斗。

——最喜欢哪类型的妹子？
我喜欢男孩子……那样性格的妹子 XD

——说起男孩子，如果有男孩子穿死库水你会怎么看？
说真的。如果那个男孩子除了山脉其他地方与女生一样了，视觉上我还是可以接受的，但心理上可能会抗拒吧。如果看不到山脉……带了假毛、假眼睫毛，打了粉，穿上丝袜，那已经和普通妹子无误了吧。如果样子再萌一点，根本就分别不出来好吗！？只会觉得好萌！人类果然是容易被欺骗的生物啊！如果要判断只能从手指关节还有气场等方面判断了……

——最后，关于死库水本子的副标题，有什么意义呢？纪念什么？
这里可以简单做一下介绍吧。其实『死库水纪念册』才是正式的中文名称。
这个本子本来是有10个妹子的，但有一位因为某些原因不参加了。现在9个妹子里，瘾卿来自江苏，空气娘是四川妹子，其他7位都是广东的妹子。而且也都是广州鱼子女仆店的妹抖！妹子们除了漫展出出cos，平常一起私影，还在女仆店做妹抖，时间长了，当然也就比普通朋友有着更深一层的友谊。另一种友谊则是妹子与摄影之间的，请不要把二次元的摄影不当一回事，在这里要衷心的感谢他们，有他们才会有这本死库水纪念册的诞生，摄影通过他们的镜头，一张一张的表达着他们对二次元的爱，留下了这些美好。
另外，如果你以为会来拍死库水的都是汉子就大错特错了，帮いとう哀拍死库水的摄影莉莎，正是个妹子！妹子摄影拍照的出发点和情感的表达与汉子有着很大的不同，期待更多的妹子摄影的出现。
不分天南地北，无论是来自世界哪个位置，都是因为大家对二次元的爱，所以大家相识了，有了欢笑，有了回忆，用相机去记录下这些充满了爱的时刻，再印刷成本子，就是"死库水纪念册"名字的来由。也想通过这个本子，去纪念一下这些时刻。或许将来的某个时候，你会看着本子会心的一笑。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自 :『东方天斗符』
作者 : 谜肘 出品 : 右手定则 提供 : 小劲
http://www.rhr-works.com/

萃梦香散伊吹山

——伊吹萃香相關一次設定考察

dream, fantasy and Hyakkiyakou

■ 文 / mhcg（Touhou Act Club 论坛）■责编 /jedi、如月千华
■美编 / orangec

有关于伊吹萃香这位角色的设定，也算是广大东方 Project 爱好者们时常讨论的一个话题了。作为日本最为传统与被人所熟知的妖怪之一的鬼，同时也是第一位并非完全出自于神主 ZUN 本人人设的角色，她在「東方萃夢想」发布之时着实是吸引了无数人的眼球。虽说萃香的角色设定是由神主全权负责的，但当时黄昏的精美立绘也在无形之中推动了这位角色的人气，对于时常看到神主那略显简陋之画风的玩家们来说，这可谓是再好不过的第一印象了。

当然，评判一位角色人气的标准大多数情况下都不是绘师画工的好坏，而是人物自身展现出来的魅力。神主也自然没有轻视这款外传作品，而是在这部精致的格斗游戏之中为伊吹萃香这位角色描绘了一幅壮阔绚丽的背景。这份认真的态度也就是东方 Project 能够成为同人界之一大奇迹的原因吧。

姓名与出典考 the name and origin

——酒吞童子的传说与疏密之间的哲学

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「红魔城传说——绯色挽歌」
作者：戏言 出品：领域神社 提供：戏言
http://weibo.com/dliong

如果要讨论萃香的相关设定，那么首先需要关注的就是她的出源了。根据萃梦想中萃香故事模式最后一关的标题「酒吞童子鬼退治」来看，神主在设计这位人物的时候毫无疑问地参考了日本历史上三大妖怪之一酒吞童子的形象——顺便一提其它两大妖怪是白面金毛九尾狐与崇德天皇。对于东方 Project 这一着重于萌化各类东西方妖怪系列的作品来说，酒吞童子的出现并不是一件能够令玩家们感到意外的事情。神主在设定的编排上也充分照顾了广大日本古代妖怪文学爱好者们的情绪，并没有做出什么太过新潮的改编，整体来说还是按着原本酒吞童子的传说来创作的。

相传酒吞童子是在日本京都与丹波国交界处的大江山上生活的鬼族头领，身长约六米之高，生有一张巨大的红脸并长着五根犄角与十五只眼睛。他与手下的鬼族们无恶不作，尤其爱好掠夺人类的年轻女性作为食物或是奴隶。由于酒吞童子能够化身为十分英俊的人类少年，因此官府也很难抓捕到他的行踪，只能默默忍受着他的残虐行为，直到源赖光率领赖光四天王（渡边纲、坂田金时、卜部季武、碓井贞光）将其讨伐之后人类社会才重归和平。这就是有名的“酒吞童子退治”之事。

关于酒吞童子的出身有许多种说法：一说是八岐大蛇在近江伊吹山畔与人类女子所生；或说鬼神伊吹弥三郎才是其生父，然而由于弥三郎的生活年代比起酒吞童子的传说开始流行的时间晚了不少，因此这种说法也被认作是误传。酒吞童子的少年生涯也有诸多版本，比较流行的一种是说其最初于伊吹山学习法术，之后被诸多高僧击败而逃到大江山开始占山为王。各版本之间的说辞相差较大，然而大多都认为酒吞童子的凶性是从少年时代起就开始发作的，也可以作为相对有考证意义的资料来对待。

说到这里，相信各位读者们也能发现一些端倪了——伊吹萃香的姓氏“伊吹”两字便是来自于传说中的伊吹山，或说伊吹弥三郎。也正因如此，在日本古代传说中也时常有“伊吹童子”这一角色出场，时为酒吞童子之兄弟，时为酒吞童子之化名。虽说这种称呼使用的并不广泛，在萃梦想发布之后，这一略显古典的叫法却又重新在爱好者们之中引发了潮流，这也算是神主之无心插柳柳成荫吧。

“萃香”这个名字是神主本人精心设计的自造词——虽说无法确定日语里“西瓜”这个谐音是不是神主有意为之。由于萃香的能力是操控疏与密程度的能力，因此神主在选字上也将此作为最基础的依据来考虑：“萃”，即是所谓的“萃集”，是将物体聚集在一起的一种行为，也是疏与密中“密”的部分；而“香”则是“香气”，同时是“疏”这个字的体现——也许这并不太容易理解，首先说一下这两个含义的来源吧：

> 萃香 「啊～啊，被发现了吗。都怪你那奇怪的话题诱导。」
> 幽幽子「啊啦真是的。还想着好不容易才找到了呢，原来只是个小鬼嘛……」
> 萃香 「还以为能再多玩一会的呢。」
> 萃香 「像你这样奇怪的亡灵会出现之类的事情……可从来没想到过啊。」
> 幽幽子「……鬼什么的，真是一点香气都没有。」
> 萃香 「真是失礼啊。不是把香气萃集起来才呼唤出我的吗？」
> 幽幽子：「栴檀树在刚刚萌芽之时就已经很香了。像你那种又小又脏的鬼呢才～不可能呢。」
> 萃香 「那些话是在夸奖我吗？」
> 萃香 「我便是萃集的香气。你是在故意附和我吗？还是说只是偶然呢？」



▲日本神话中酒吞童子的形象

这段话出自于萃梦想故事模式中幽幽子的最终关卡，在萃香与她斗嘴时提到了“萃集的香气”，也就是“萃香”这个名字的真实含义。不过“萃”字与“密”的联系基本上还是十分容易理解的，但为什么“香”字就是“疏”的体现了呢？这个问题的答案就在幽幽子的故事模式结局之中：

幽幽子「茶之香茶之香，植物成佛之香～」
妖梦 「请不要唱这样奇怪的歌。」
幽幽子「茶香蔓延开来的话，总有一天冥界都会充满美妙的香味哦。」
妖梦 「真要变成那样的话……似乎需要很长的时间呢。」
……
由于冥界并没有“寂”，茶香一直这样蔓延下去的话冥界里的确终会充满香气。
当然，因为一些别的原因导致事情并没有变成这样……
尘世的外面只存在“侘”。那就是冥界成为了永远之地的原因。
积蓄起来的“侘”，在外界看来说不定会被当作“寂”吧。
这次的小鬼也是只有“侘”的存在，所以才会在凡世间以蔓延至极的妖气出现。
要说原因的话……
是因为鬼已经不在这个世界，或是幻想乡中存在了。

幽幽子看出了一些端倪。
完全蔓延开的小鬼们，将幻想乡彻底笼罩了起来，所谓的「幻想乡中」实际上已经成为了那小鬼的存在方式。
正因如此，大家只是单纯的「看不到」而已。
（注：侘寂，日本美学意识的一种组成部分，一般认为“侘”是代表了简素安静之美丽，而“寂”代表了时间磨砺的光泽。）

从这段话中可以看出，幽幽子将萃香的“疏”与茶香的“疏”作了类比，所谓“香”字实际上就是香气的扩散、妖气的扩散、更甚者是一种虚拟印象的扩散。这样看来，不过由于这部分剧情采用了大量模糊的描述手法与一些哲学上的概念，导致玩家们很难理解幽幽子的真意，或者说“萃香”这两个神主精心选择的单字便是他对于这段剧情的解答吧。香气无论如何扩散，终究不会消失在物质的层面中，这就是“侘”的美；而将它们重新萃集在一起的话，它们就又成为了能被认知的存在，也就是经历了时间流逝之后的“寂”。这大概就是这两个字之中所包含的哲学意义了。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Archlich 提供：Archlich
http://www.pixiv.net/member_illust.php?id=19407&p=3

能力与人設考 ability and character
——操控密度的神技与堂堂正正的酒豪

萃香能力的表现形式也并不都具有着如此哲学的性质。从最基本的角度来说，萃香在故事中表现出来的诸多特征都是依靠这一能力完成的——只要操控“疏”这个特性，就能够将许多事物化为雾状，也能够将自身分散为许多小型的个体；而如果将自己的密度大幅缩小的话，根据物理学中 ρ（密度）= m（质量）/V（体积）的公式来说，由于萃香的质量并没有改变，体积就会变得巨大无比，这也就是她巨大化能力的真相了。萃香时常使用的与火焰相关的攻击也是拜此能力所赐：将一定区域内的空气快速压缩的话就会产生剧烈的高温，而如果将密度增加的话也相当于进行同样的过程。这样一来，以萃香具有的力量来说，凭空制造出火焰就并不是什么难事了——更甚者，萃香还能在空中直接开出一个小型黑洞，换句话说她能够将密度提升至趋向无限大的程度，着实是非常可怕的能力。

当然，萃香的能力在非战斗方面也有着非常大的作用，萃梦想的故事背景中各方角色被聚集在一起举办宴会的行动就是她在暗中做的

手脚。通过将各人不同的想法与思念萃集在一起，就可以自然而然的让他们聚集起来，这也算是这一能力的高级运用方法了。换个方面来看，这种使用的方式也证明了萃香的能力之深不可测——如果连别人心中所想的事情都能够任意分散或萃集的话，那还有什么事情是她做不到的呢？萃梦想的设定文档中有着这样一段话：

> 能力是可以操控密与疏。不论什么样的事物，都可以将它们集结起来或者分散开来。如果把人们的心思汇聚在一起的话，就可以举办类似于宴会之类的事情，而把自己散开的话就可以变为像雾一样的状态了。妖雾实际上只是非常微小的她而已。虽说并不是产生新的力量，而只是把当前存在的东西聚集或分散开，被聚集起来的事物也能够成为崭新的东西。这可以说是很接近于一种特殊的创造能力了。不愧是已经失传的鬼之力量，也只能这样说了吧。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『风神弹幕回忆录』
作者：圣鬼殿 出品：绯色永恒 提供：Hazelein
http://weibo.com/isdoujin

可见萃香的能力并不只是看起来那样简单，而是能够产生接近于“创造”这一类近于神力的效果。不过作为存在于幻想乡中极为少数的鬼族之一，同时也作为上古时代便存在的最强的妖怪之一，萃香具有这样强大的能力也并不是什么太过意外的事情，应该说这才符合她的身份。如果幻想乡中没有符卡规则存在的话，人与妖之间微妙的平衡大概就很有可能会被这样一位犯规的角色打破吧。

不过萃香并非是会依靠一己之力来破坏平衡的人，毕竟“鬼”这一种族是最为遵守规则的存在。『东方求闻史纪』中对于鬼族有着这样的描述：

> 鬼族的性格十分开朗但也很凶猛，虽说对于不感兴趣的人会表现出异常好战的态度，不过只要被认作是伙伴的话，就会产生非常深厚的情谊，绝对不会做出背叛的事情。
> 最厌恶的事情是说谎与卑鄙之事。鬼族不仅会誓死遵守约定，心中所想的事情也只有如何正正当当地行动而已。像鬼一样诚实的妖怪着实很少。不仅如此，由于鬼族的精神都经过了相当的磨炼，精通禅道的鬼也并不是很少见。

如上文字所言，鬼族是不会说谎的种族——虽说萃梦想的剧情中有提到萃香是偶尔会说些小谎的问题小鬼，但这样的设定给了她一种人情味，让她的角色形象变得更为有血有肉起来。即便她在鬼族中并不是什么优秀的榜样，但与狡诈的人类相比也已经好出太多了。实际上，在幻想乡还不存在的时候，鬼族就已经和人类有了十分密切的接触：由于鬼族十分喜欢与人类进行公正的较量，所以他们时常会与中意的人类在对方制订的规则下进行战斗，假如胜利的话才会把那个人类掳走。这就是鬼与人类之间互相依赖的关系——鬼族需要这样的行为来满足自身的喜好，而人类对鬼族的恐惧心与对抗心也可以让他们更快地进步。不过毕竟人类还是太过弱小了，在力量不足的情况下，鲜有人能够压制住自身的恐惧而想出能够让自己胜利的规则，这也让当时的人类群体中对于鬼族的恨意与惧怕愈发激烈起来。当这样负面的情感累积到一定程度时，人类终究还是选择了藉由破坏规则的卑鄙方式来捕捉鬼。在那之后，残存的鬼族就从人类的视线中消失了——传说他们搬到了远离人世的另一个世界中，再也没有出现过。



实际上人类的这种行为并不会对鬼族造成太大的影响，毕竟力量相差的还是太远了，如果鬼族想要复仇的话并不是什么难事——然而由于一直相信着的人类使用卑鄙的手段背叛了他们的信任，即使是强韧的鬼族也无法忍受这在心理层面上十分严重的打击，这才让他们陷入绝望而迁居别处的吧。萃香在萃梦想的剧情中曾经有过这样的台词：

萃香 「看嘛。虽然从鬼离开幻想乡那天起已经过了很长时间……居然还真的被遗忘掉了呢。」
灵梦 「鬼？鬼什么的老早就没有了哟。拿那种谎言来骗我也没用啦。」
萃香 「我会说谎！？别开玩笑了！我们鬼是绝对不会对人类说谎的。谎言只有人类才会说吧！」
灵梦 「真的吗？」
萃香 「哎呀那个，稍微还是会说一点的啦。不过，讨厌说谎这一点是真的。」

在这段对话中可以很明显的看出，萃香对灵梦的话反应异常激烈，这大概就是之前被人类背叛之后留下的心理阴影了。『东方求闻史纪』中曾经说过妖怪的特点就是十分惧怕精神攻击，而虽说“鬼”在设定中并没有被分类成“妖怪”的种族，但对于这两种力量同样强大的种族来说应该也不会有太大的区别吧：肉体上的伤害能够很快治愈而不留下痕迹，心理上的伤害才是真正能让他们受伤的东西。这一设定实际上也是日本民俗传说中的一种重要的对抗妖怪的方法。以萃香的原型酒吞童子为例子来说，他在被源赖光斩首之前这样悲痛地呼喊着：“鬼才不会做卑劣的事情！”而在这之前，源赖光装作鬼族的同伴而与他们举办了宴会，借助了“神便鬼毒酒”这一能够让鬼族昏睡的神赐之酒来药昏了所有的鬼，才制造出了能够面对毫无防备的酒吞童子的机会。酒吞童子的这声呼喊想必是他心底最真实的感情表露，即使平时如何作恶多端，他实际上也依然是贯彻着自身的正直信念，而萃香的话也表达了大体相同的意思。在萃香那小小的身体中所承载的过去，大概是幻想乡的人类们永远都无法了解的吧。

日本传说中的鬼族一般的特征都是身躯庞大，而萃香这样小小的身材看起来就像是鬼族的小孩子一样。想到萃香已经是活了几千年的“老前辈”，不得不说这样的人设应该还是承载了作者的某些恶趣味吧……萃香外表上的特征就是那巨大的两根角了。参考传统的鬼族形象来看，虽说的确他们长有着角，那些角的长度却都并不像萃香的那样夸张，外观看起来只是小小的突起物而已。把鬼族的标志物进一步巨大化大概就是神主为了给玩家留下更深刻的印象而做的工作吧，而这一对巨大的角与萃香身材的反差也算是一个不错的萌点，黄昏的画风在这里起到了不小的帮助。

萃香的服饰在东方的角色群中也算是非常有特色的一位了。首先是那件白色的无袖上衣，除了让萃香成为腋担当之一以外，更加值得注目的就是那不规则的撕裂状边缘了。很显然要从一件完整的白色衬衣上粗暴地撕掉两个袖子之后才能变成这种样子，这样的服装设计对于玩家理解角色形象就很有帮助了——虽然并不一定是萃香自己嫌麻烦才撕掉的，不过大概也八九不离十了。细心的玩家可以在萃香的立绘中发现她佩戴的三个装饰物：三角、圆球和正方体。这三者看起来只是普通的立体，但是神主在设计的时候实际上为它们赋予了特殊的含义：三角代表“密”、“萃”与“调和”；圆球代表“疏”“扩散”与“无”；正方体代表“不变”，也即是萃香其“自身”。而绑着这些物体的锁链也并不是单纯的锁链而已，除了能够当作武器来使用之外，它更是神主对于“鬼”这一种族的第一印象——大概是因为一些日本古代绘卷中描绘了鬼用锁链拖着人类行走的景象吧。

萃香手中的葫芦“伊吹瓢”也是一个十分有特色的道具。『东方求闻史纪』中提到过这是一个能够无限涌出酒来的葫芦，对于一族都是酒鬼的鬼族来说是非常宝贵的东西。而『东方三月精』中更是有追加的说明：葫芦中有着一只名为“酒虫”的生物，可以无限制造出酒来。鬼族嗜酒这一点是参考了酒吞童子的传说中鬼族的生态，而伊吹瓢实际上也有些对传说致敬的意味——源赖光用来迷醉鬼族的“神便鬼毒酒”就是无论如何都倒不完的神赐之酒。这样看来，身为酒吞童子化身的萃香持有这个道具也是有些讽刺的事情呢。

符卡与音樂者 spell card and music

——遗失之力的具现与碎月之心的神话

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：manabi
http://www.pixiv.net/member.php?id=39071

东方 Project 系列的一大魅力就是那各色各异的符卡了——不仅在游戏中的表现形式令人心醉神迷，在它们背后所蕴含的深刻文化背景也是爱好者们时常谈论的焦点。作为在幻想乡中出现的第一位鬼族，萃香的符卡自然也体现了这一种族那无以伦比的强大。不过由于萃香的符卡大多都出自于黄昏制作的格斗游戏之中，很难体现出华丽的弹幕效果，不过不少符卡都有着值得注目的亮点：



▲鬼符「Missing Power」

在萃梦想副标题中出现了“Missing Power（遗失力量）”，萃香在萃梦想的故事模式中曾经说过，她的力量是已经失踪许久的鬼族之力，萃集的力量——这一点也很直接地体现在了她的符卡名称之中。“鬼符「Missing Power」”，这张符卡没有任何的花俏，单纯就只是萃香依靠将自己巨大化时产生的冲击力而对周围的敌人造成伤害而已，也并没有发出弹幕来掩护自己——当然这只是受限于格斗游戏的性质而已，在文花帖 DS 之中萃香也使用了这张符卡，在屏幕外发出的掩护弹幕和巨大化冲击产生的弹幕一应俱全，虽说并不华丽倒也颇有气势。而“鬼神「Missing Purple Power」”更是将鬼族的失传之力表现的淋漓尽致，发动能力持续巨大化的萃香会将面前一切微小的敌人碾压成碎屑。顺便一提 Purple 即为“紫色”，代表着高贵与权威之义，着实是相当符合萃香这一在鬼族中有着相当地位的人物。



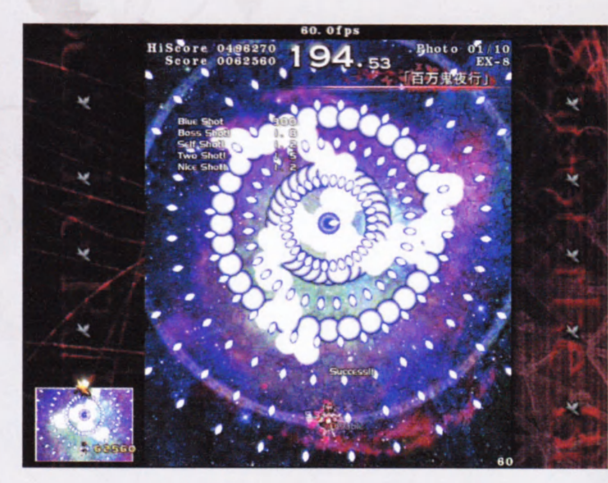
▲鬼符「大江山悉皆杀」

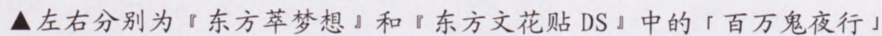
首出于『东方绯想天』的“鬼符「大江山悉皆杀」”也是一张在爱好者中有着相当人气的符卡。同样不依靠任何的弹幕，萃香只是漫不经心地将对手抓住，用她那鬼神的力量完成了

一套宛如美式摔角般的动作——与这一套动作最为相似的是『街头霸王 III』中身为摔角手，同时也担任主人公（笑）役的阿历克斯的绝技“Hyper Bomb”。除去这个动作上的Neta，这张符卡的名称也是相当值得一谈的：“大江山悉皆杀”指的是源赖光在大江山上用计将酒吞童子与其手下全部讨伐之事，而身为酒吞童子化身的萃香将这几个字作为符卡的名称着实就显得有些讽刺了。或者说，这也是神主借助这小小的致敬来表现出鬼族对于过去仇恨的执着吧。

要说萃香最具有压迫力的符卡，还是出现在萃梦想故事模式最后的“『百万鬼夜行』”了。相信各位应该听说过“百鬼夜行”这个词，这是日本传说中描述各种各样的妖怪在杳无人迹



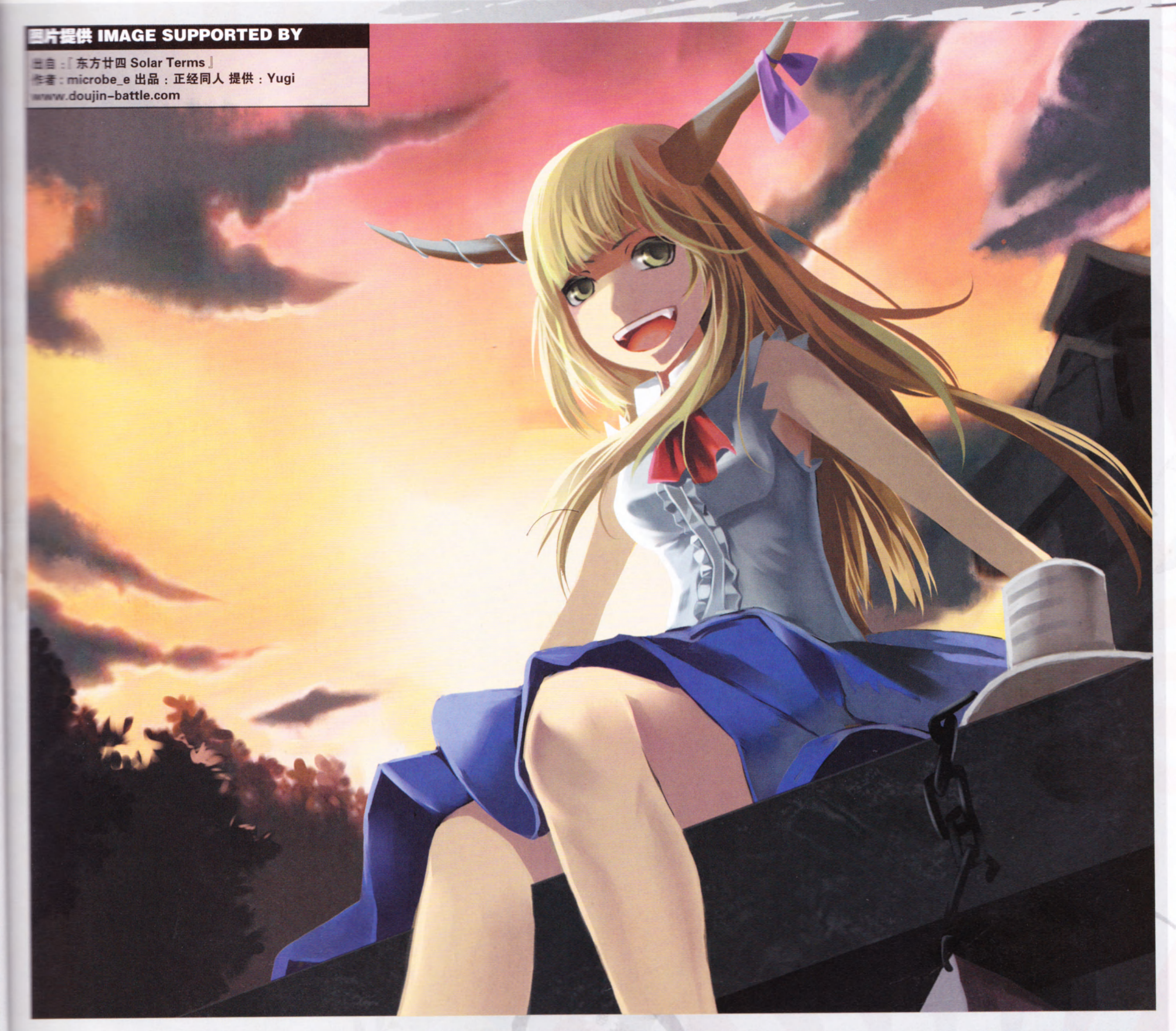




▲左右分别为『东方萃梦想』和『东方文花贴 DS』中的「百万鬼夜行」

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『景 不被遗忘的幻想乡』
作者：luko 出品：FSproject 提供：软妹さま
www.fs-project.com



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方廿四 Solar Terms』
作者：microbe_e 出品：正经同人 提供：Yugi
www.doujin-battle.com

的夜晚中游行在街道上的场景，著名的妖怪绘师鸟山石燕也绘制过百鬼夜行的绘卷，详细描绘出了各种妖怪的样貌。「百万鬼夜行」顾名思义，就是百鬼夜行的一万倍：萃香在这张符卡中以自己为中心不断向周围发出放射性的弹幕，随着时间的推移逐渐增多的弹幕会将人压得死死喘不过气来，就像是百万只妖怪哀嚎着游荡在自己身旁一样——不仅如此，萃梦想中的「百万鬼夜行」还会渐渐地将游戏界面中的各类组件破坏掉，玩家在最后完全无法了解双方剩余的体力值或是灵力值，所能见到的只有自己操控的角色与面前被令人绝望的弹幕包围起来的萃香。这可以说是东方 Project 作品史上最为震撼的场景之一了，双方再也没有任何的余力来思考其他的事情，只是全身心享受着与对方的战斗，用尽自己的力量来战胜强大的对手。大概，这也是神主心中鬼族的真正姿态吧，战斗对于他们来说就是这样令人愉悦的事情。

美妙的音乐也是东方 Project 系列吸引别人的一大重点。许多射击名作或是格斗游戏都有着不俗的背景音乐，但神主所作的曲子与游戏内容的契合度着实是高到令人惊叹——七重奏的典雅，墨染樱的超凡，都是玩家们在游玩的时候津津乐道的事情。即使『东方萃梦想』是由黄昏为中心制作的作品，神主也并没有辜负玩家的期望，依然作了几首品质不俗的新曲，其中就有萃香的主题曲“御伽之国的鬼之岛 ~ Missing Power”。

“Missing Power”这个词已经是继萃梦想副标题和萃香的符卡之后第三次出现了，足以证明它在剧情设定中的重要地位。“御伽之国的鬼之岛”这几个字也是颇有深意：酒吞童子的传说被记载于日本著名的短篇小说集『御伽草子』之中，曲名中的“御伽”两字可以说就是为了向这一部传世经典致敬而使用的词汇。不仅如此，“御伽”在日语中可以作为“御伽話”的简写，代表“神话”、“传说”、“幻想”的意义，而“御伽之国”则代表了神话中那美妙快乐的国家。萃梦想的故事中说过鬼族迁居到了人类永远无法前往的地方，指的就是这里的“御伽之国”了。“鬼之岛”则是在日本诸多传说中出现过的场所，特指鬼所居住的地方，在这首曲子的名称中用的也是这个含义。虽然在『东方地灵殿』中揭秘了鬼族实际上是前往地底居住这一点，不过有关这个曲名也有一种说法是幻想乡本身就是“御伽之国”，萃香的主题曲使用这个名称的原因就是因为她搬入了幻想乡之中，幻想乡也就成为了“鬼之岛”了。神主对这首曲子的评价中写道：“这首曲子是将那些传说表现出来，在某处开心生活着的鬼族们的景象”。而萃香在萃梦想的剧情之后也被幻想乡所接受，快乐地生活了下去，大概这就是这首曲子想要表现出来的东西吧。

另一首萃香的主题曲就是东方 Project 音乐史上的奇迹“碎月”了。之所以这样说，自然是因为碎月的和风曲调十分优美并且富含感情，再加上同人创作中诸多优秀的相关作品（比如最出名的“碎月 ~ 天零萃梦”），导致它在世界范围内的人气都相当之高（第九回日本东方人气投票 14 位、第一回中国东方人气投票 4

位）——仅仅如此的话，说是“奇迹”还太言过其实。作为一首出自于格斗游戏中不太起眼的曲子，碎月能够超越诸多优秀曲目成为东方 Project 音乐史上的“奇迹”是有着这样几个原因的：碎月的作者并非神主本人而是黄昏边境的 U2，对于听惯神主曲风的玩家们来说这实在是一件不可思议的事情；这首曲子实际上只不过是萃梦想的主题曲“东方萃梦想”的重编曲版——换句话说，这首曲子基本上只能算游戏制作过程中的副产物，能够达到今天这样的热门程度大概是大大出乎了制作人们的意料吧。碎月在黄昏的第二作东方格斗游戏『东方绯想天』中还正式取代了“御伽之国的鬼之岛”成为了萃香的主题曲，身为“庶出”的碎月能够走到现在的高度也只能用“奇迹”二字来形容了吧，毕竟它的成就可能再也没有别的曲子能够复制了。至于“碎月”这两个字倒是在一设中没有什么太大的含义，作者本人也表示当时只是想创作一首能够让场面变得热烈起来的和风对话曲，大概就是表示了鬼族的力量强大至能够击碎月亮。此外，『东方文花帖』的书籍中也记载了萃香击碎了月亮的故事，在射命丸文对她进行采访时她表示那只是月亮在天空中的投影而已，算是对于这首曲子名称的一种解释。





人物關系考 character relations ——纵横古今的散人

射命丸文对于萃香的采访实际上也是一次关键性的事件。由于鬼族过去是在妖怪之山上奴役着天狗生活的，所以这两个种族之间总有着一种上下级的感觉，射命丸文在『东方地灵殿』的剧情中就对星熊勇仪这一位过去的鬼族天王毕恭毕敬，即便这大概只是她装出来的样子，不过也能在一定程度上表现出鬼与天狗在过去的关系。不过在她对萃香的采访之中就不是这样了——两人一边聊天一边喝酒，到最后更是相约在米斯蒂娅的八目鳗店中以酒量来决一胜负，与其说是上下级倒不如说是老友一般的样子，这也是大多数二次同人中将两人设定为很早就认识的原因，毕竟她们很有可能在妖怪之山上相处过一段时间。从一次设定的角度来说，文和萃香在过去应当是不认识的，这从两人在各作中的交流中（主要集中于文花帖和绯想天）就能够看出来。这样一来，这次采访就成了两人结交的契机了——虽然文对过去上司的态度稍显无礼，但在和平的幻想乡之中像她这样开朗的人其实正适合这副样子吧，反正萃香并不在意她的态度而是开开心心地和她成为了酒友，也反映出了鬼族乐天大方的性格。

直到今日的剧情为止，两人的关系也并没有变得太过熟络起来。文对于萃香的称呼依然是“鬼”，而萃香也是略带攻击性地称呼对方“天狗”，这与她对另一个人的叫法相比就显得生疏许多了——那个人就是幻想乡实质上的管理者八云紫。萃香在萃梦想中的对话中出现“紫”这个称呼的事情让诸多一设党都十分兴奋——在日本，如果两人关系不熟悉的话，直接喊对方的名字是十分无礼的行为。而且这并非萃香的单方面自作多情，紫在萃梦想的故事之中对萃香也表现出了很高的关心程度，甚至以得罪其他角色的方式来将萃香逼出来以防她能力使用过度而被再度驱逐出去。目前的一次设定中对于萃香与紫认识的过程完全没有着墨，不过既然萃香已经能用紫的名字来称呼她，两人也必定是从鬼族尚未消失的时候起就结识的老友了。能和这样强大而又神秘莫测的妖怪交上朋友，萃香果然还是不负“最强妖怪”的鬼族之名啊；从反方面来看，既然萃香能够容忍紫那些在鬼族看来“卑鄙”的小伎俩，说她是鬼族中的问题儿童也并不是夸大之词吧。

另外一位鬼就不是这样了。星熊勇仪在地灵殿中的形象可以说是十分丰满，虽然只不过是以三面 Boss 的形象出场，但不管是台词还

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方绮绯纭绛 side 东方霖灵露霏』
作者：谜肘 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/235

是弹幕都显得霸气威武，一位高尚的武者形象跃然于游戏之中。自然，同样身为鬼，也是同样身为过去妖怪之山四天王之一的萃香与她的关系自然是非同一般。地灵殿灵梦 B 剧情的对话中两人有过一次短暂的交流，虽然基本上只是简单的闲话家常，但那些话语中蕴含的感情也已经足以证明两人之间信赖关系的深厚。相较之下，目前被大多数爱好者认定为四天王之一的茨木华扇就显得有些冷漠了。虽然她在一次设定中还并未表现出自己鬼族的身份，不过由于她“茨木”的姓氏实在是太过明显。茨木童子是酒吞童子的手下，这个鬼族的设定基本上也是大多数二次同人常见的题材。而她在『东方茨华仙』中很明显地在躲避着萃香，不想与她见面，这就让这个推测显得更加真实起来——毕竟如果这两人从前并不认识的话，也就没有必要这样做了才对。至于躲避的原因，对于像萃香这样乐观开朗的鬼来说是旧仇的可能性并不大，目前常见的说法是她仅仅不想暴露自己的身份而已。当然，在神主正式表明她的身份之前，这些人物的关系也只不过是泛泛的二次设定之一罢了。

萃香的鬼族特性同样表现在绯想天故事中的行为里：在发现了天子萃集气质的行为之后，先是一个人揍翻衣玖登上天界，再是揍翻罪魁祸首的天子——却没有惩罚她破坏性的行为，而是从天子那里取得（勒索）了一片土地，在天空中赏味着整次异变。除了像鬼族一样拥有强大力量而又性格大大咧咧的种族，也没人能够做出这样疯狂的事情了吧。不过也拜此所赐，她的行为从心理上改变了比那名居天子这位天人中的异类，让她对于地面上种族的观点产生了小小的积极的变化。至于衣玖那边就不是这样了——毕竟在预报天气的时候突然被不知从哪里钻出来的小鬼打了一顿，任谁也不会开心地去面对吧。在故事的最后萃香似乎在天界定居了下来，这三位角色的关系想必在这之后还会进一步发展。

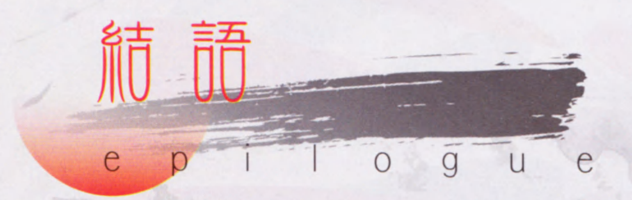
在绯想天剧情的最后部分中，担任第二次重建博丽神社工作负责人的就是萃香。至于她会担任这一工作的原因，除了她是被紫委托的这一点，就是因为她对博丽灵梦很有好感了。萃梦想中萃香故事模式的最后有着这样的台词：

> 萃香 「你是不会说谎的人类吧。我非常了解你们人类的事情哦。一直都在观察着呢。你不管是在宴会中还是在其它的什么时候……都像空气一样正直的令人找不到把柄。你究竟在想些什么呢？」

由于鬼族十分喜欢诚实的人类，所以这段话如果要看作告白的话其实也没有什么问题。在这之后，萃香在结局之中更是变本加厉，开始担任起博丽神社的钟点工职务——不论是清扫土地还是洒水降温，她都会为灵梦而心甘情愿地去做。如果不用百合的观点来看的话，这就是所谓鬼族与人类之间深厚的信赖关系；也是鬼族对于强大并且正直的人类发自心底的好感。虽然在灵梦看来她大概只是一只好用的妖怪而已，但在不知不觉中她也开始信赖起萃香了吧，对于被人类背叛而逃离的萃香来说，这样的结局真是再好不过了。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方廿四 Solar Terms』
作者：夏桀 出品：正经同人 提供：Yugi
www.doujin-battle.com



作为在一部偏向于外传性质的作品中出现的唯一新角色，萃香着实是受到了神主的厚爱。且不说她那厚重的剧情背景与设定深度，光从出场率来看就已经超越了很多人气角色了——『东方萃梦想』的最终 Boss、『东方文花帖』的出场角色、『东方地灵殿』的可选角色（支援装备）、『东方绯想天』与『东方非想天则』的可选角色、再加上『东方文花帖 DS』的出场角色，其出场的次数已经可以媲美那些人类自机组的成员们了，同时她也是唯一一位作为 Boss 在两部文花帖之中同时登场的角色。鬼族的故事还并未讲完，她们的身上依然有着不小的谜团，萃香这位人物的设定在未来的发展实在是令人十分期待。由此，也希望各位能借助这篇文章对这位表面看上去十分可爱的小鬼有着更进一步的了解。▲

暴力美学的传道士

コザキユースケ的"画语言"

Kozaki Yuusuke

A Devout Follower of Aesthetics of Violence

■ 文／完蛋了的国王
■ 责编／如月千华、jedi
■ 美编／orangec



ACG业界圈内从来就不乏一些长相和打扮十分怪异的人物，比如被玩家们戏称为“硫酸脸”的『死或生』系列制作人、前“脱裤魔”风云人物板垣伴信。还比如因为异于常人的着装风格而一直被供奉为人妖基佬典范、屡次被男人求爱的美水镜。集以上两人之“特点”的KONAMI当家画师三野太郎更是几十年一遇的业界“丑男”看板级人物，你绝对无法想象宁宁、爱花、凛子这样迷倒万千宅男的萌妹子竟然诞生自这等“钟楼怪人”之手。当然笔者的本意并不是嘲笑这些ACG业者们的长相和审美，而是想借此说明一个问题：这个行业的大多数岗位向来就不是靠长相脸孔吃饭的行当，对于有些人而言，可能上帝并未赋予他们让人赏心悦目的长相，但作为补偿上帝却赋予了他们远胜于常人的创造力，所以上帝才是公平的，所以丑男也有成为偶像的资质和权力。本文要介绍的コザキユースケ（Kozaki Yuusuke）就是这样一个被美神维纳斯所抛弃，却被缪斯女神们所深深眷顾的丑男人。

令人捉摸不透的 着装STYLE

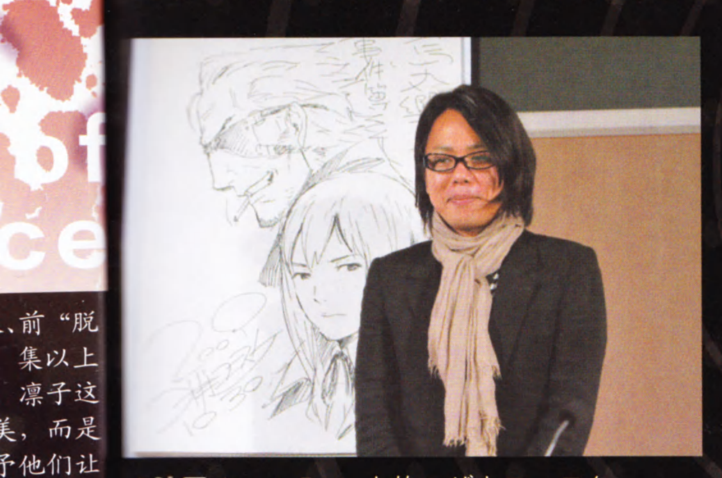
STYLE Yusuke Kozaki's Dressing Style



初睹コザキユースケ的风采是在2009年在法国举办的一个叫“Chibi Japan Expo”文化交流活动上。这个活动乃是著名的Japan Expo的一个分支活动，是法国乃至全世界范围内规模最大的日本当代文化展。其中动漫部分的展示与著名的法国安古兰国际漫画节遥相呼应，担负起向历来重视艺术发展的法国人展示日本ACG文化魅力的重责。事实上这是コザキユースケ第二次莅临法兰西的热土，之前他也曾是安古兰漫画节的座上宾。日本漫画家们在安古兰漫画节上成绩斐然，连连得奖，コザキユースケ两次受邀赴法正说明了他身为一个漫画家的成就已经被国际同行所认可。当然在他的祖国日本，他也有资格被称为一位“成功的漫画家”。可能是走出国门面对陌生的欧洲读者的关系，那一次公开亮相的コザキユースケ着装打扮与往日有所不同，三七开的长发自然地披在脸颊两侧，为了减轻发型与脸型的违和感特意架上了一副平时不怎么戴的眼睛，黑色休闲西装与土色长围巾的搭配虽不奇怪但也谈不上协调。这一副略显娘炮的造型已经是コザキユースケ可以找到的最得体的着装打扮了。

一年后，当コザキユースケ在东京的时尚地标青山大道上的GoFal画廊召开他的首个个人作品展时，出现在来宾面前的他已经是一派截然不同的造型了：夹克和牛仔裤的休闲着装却配上了一顶画家喜爱的贝雷帽，左手上还握着一把精致的烟斗悠然自得地抽着，俨然一个年轻了30岁的着装崩坏的宫崎骏。可这还不是コザキ日常形象的全部，笔者也见过他理短发时的照片，不加打理的发簇随意地贴在前额上，身着印有其作品的原创宅T，标准宅男漫画家的打扮。更让人吃惊的其实还在后面，网上可以搜到コザキ20岁以前更年轻时的照片，略显模糊泛黄的照片上他正与两位女性朋友在某个餐馆里把酒言欢，穿着朋克味十足的T恤衫，戴着耳环，举起酒杯的样子显得相当洒脱，乍一看还以为是哪个乐队的成员或者酒吧驻唱歌手。照片中的其中一人叫中钵富砂子，是一个目前居住在纽约的新潮影像艺术家，她同コザキ是东京设计专门学校时代的同窗。

在暌违十多年以后的那次在和民居食屋的相聚牵出了中钵关于专科学校时代的一段思绪，也把笔者的笔锋从现在拉回到了コザキ的学生时代，甚至更久远的时候。学生气息的前卫艺术家、质朴的宅男、衣着不甚搭调的新锐漫画家、叼着烟斗的画家……到底哪一个才是コザキ该有的形象？或者说这些截然不同的外表其实对应的是コザキ各个不同时期的不同身份和状态呢？一切都要从コザキ从东京设计专门学校退学的那一刻说起。



▲法国 Japan Expo 上的コザキユースケ

同窗眼中的 天生漫画家

A Natural Born Cartoonist

在距离原宿电车站向北大约3、400米开外，紧靠山手线铁道的一栋商务楼里，坐落着一家名叫东京设计专门学校的专科学校，这里就是コザキ和中钵富砂子共同就读过的地方。据中钵回忆，学生时代大家都正值18、9岁的豆蔻年华，放学后经常去涩谷吃饭喝酒，关系十分融洽。

当时的コザキ就给人以出类拔萃的感觉，画画很有天赋，还因为擅长绘制机械类的精密设定稿而被中钵另眼相看，据说曾请求コザキ把一张她喜爱的画作通过传真方式发送给自己，在使用照片模式传真的情况下那张图竟然传了一个多小时才传完，可见画稿有多么精细。后来コザキ连获两个漫画新人赏，便决定从学校退学专心从事漫画事业，而中钵则忙于补齐缺席的课时，然后毕业找工作，渐渐就失去了联络，直到2011年时才因为一次难得的同窗会从纽约千里迢迢回到东京，还特意在书店购买了コザキ的画集，请自己学生时代的偶像签名留念。



三岁看大 七岁看老

Kozaki's ACG Career Since Three

很多人的童年时代都做过这样那样的梦，梦想成为漫画家可能是不计其数的日本孩子的童年梦，コザキユースケ的漫画家的梦始于3岁那年。

コザキユースケ生于1978年5月12日，祖上是横滨人，但1岁时就因父亲的工作调动举家搬到了千叶县，后来在千叶和东京接受教育并生活至今。コザキユースケ这个笔名看起来复杂，其实用罗马字母来拼写就是Kozaki Yusuke，写作汉字的话可以是小崎佑辅，这也是他第一次得奖时申报的姓名，但目前国内还没有约定俗成的译名，为严谨起见还是统一称コザキユースケ。コザキユースケ在国内广为人知的身份是游戏人设画师，代表作有『英雄不再』系列和『火焰之纹章 觉醒』。不过他出道时的身份以及本职工作是漫画家，最知名的一部作品叫『乌丸响子的事件薄』，可惜这部与广井王子联手创作的漫画在国内没有什么人气，至今连完整的汉化版本都没有，很大程度上阻碍了国内读者全面认识コザキユースケ身为漫画家的魅力。谈到漫画家这份职业，其实是在コザキユースケ3岁的时候就已经被决定下来的。这话听起来未免太儿戏，一个3岁小儿又岂能知晓自己未来的人生方向？但俗话说三岁看大，七岁看老。コザキユースケ的人生经历恰好印证了这句中国老话。

コザキユースケ成长的家庭环境虽不富裕，但很开明。コザキ的父亲是个忠实的漫画迷，家中藏有大量漫画刊物，母亲则是一个艺术创作者，经常与设计工作打交道，这为幼年时的コザキユースケ提供了得天独厚的环境。根据其本人回忆，在他3、4岁尚未进入幼稚园时父母就为他购买了专门用来涂鸦的素描本，供他肆意发挥自己的绘画天分，令人感到吃惊的是这本有三十多年历史的素描本至今还被コザキユースケ本人收藏着，并为杂志社的编辑展示过当时的涂鸦作品，可见父母对他的绘画天赋还是抱有很强期待的。コザキ对于漫画创作这方面的启蒙也的确比普通孩子要早一些，在还念小学低年级时他就已经意识到自己要成为一个画技与创造力并重的人，据说那时候他一度沉迷于天文学，每天都把大量时间扑在绘制星空图上，却发现自己只擅长临摹，无法凭空画

中钵提到的这本画集笔者也常捧在手中翻阅。画集叫『KYMG』，是コザキユースケ的第二部个人画集，发表于2008年，之后进行过两次增印，最后一次是在2011年。画集的末尾刊登着一篇コザキ的长篇访谈，其中详细谈到了他从童年时期到后来涉足漫画业界的一段经历，但略过了他的学生时代和教育履历，而他的个人博客也只谈论工作，不谈私生活。这就给人留下了很多疑问，因为无论是从コザキ的维基百科，还是从他的长篇访谈来看，都像是一个甫一亮相就拿到漫画新人赏，然后一帆风顺地走上了平坦的漫画家大道，直到现在在漫画、插画和游戏设定等多个领域创造出大批优秀作品的新锐年轻艺术家，这么说来我们是否可以用"一个天生的漫画家"来形容コザキ呢？答案是肯定的。



上璀璨的夜空，遂开始努力锻炼自己的想象力，途径便是一边看『哆啦A梦』、『龙珠』这些时髦漫画，一边私下里自己编故事，当时他仅仅只有7岁。コザキユースケ记忆中的第一次本格漫画创作诞生于小学四年级，主角是一个叫“天宝君”的武斗家，有点像筋肉人与『龙珠』主角色相结合以后的风格，因为说实话当时没有一个日本孩子不知道『龙珠』，朋友圈子里谈论最多的就是这部漫画，如果自己要搞漫画创作以博得朋友们的青睐的话几乎不可能跳出『龙珠』这个范畴。但孩子毕竟是孩子，不可能成熟到为了朝漫画家这个目标努力而放弃其他所有的快乐，80年代初时值红白游戏机红遍大江南北的时候，扛不住游戏机诱惑的コザキ也曾热切盼望着圣诞节时能收到一台崭新的FC主机作为礼物，可惜“不解风情”的父母却送了他一套漫画制作工具，让他一度大失所望。但后来想想如果没有这套工具，可能就不会有后来的コザキユースケ。

在这套工具里，细心的父亲放入了一本儿子最喜欢的鸟山明大师撰写的教材名为『ヘタッピマンガ研究所』。这其实是鸟山明在『Fresh Jump』上连载的一部短篇漫画，鸟山明本人化身为机器人形象的ヘタッピ君深入浅出地为读者讲解制作漫画的各种知识，当时这个短篇集大受欢迎，成了许多人的漫画启蒙教材。我们不得不说80年代的日本小学生所具备的漫画知识要远比现在的孩子扎实得多，即使是像『ヘタッピマンガ研究所』这样休闲的教学漫画也不是小学生随随便便就能看懂理解的。记得宅王冈田斗司夫曾提到过他在大街上目睹的一出“两小儿辨日”的场景：据说两个小学生煞有介事的在谈论史克威尔公司的游戏销量和发展方针，言之凿凿的样子让宅王不禁虎躯一震。想来80年代日本小学生的战斗力大约相当于现在的废柴男子高生吧。总之，似懂非懂的看完『ヘタッピマンガ研究所』以后，想购买游戏机的念头已经散到九霄云外了，那时的コザキ一心想成为一个职业漫画家——注意是职业的。这个念头一直延续到他的专科学校时代都一直未曾有过丝毫的动摇，这份强烈的执念恐怕在笔者写过的所有画师里都很难有人能与之比肩。在6年级的时候，コザキ向Enix社旗下的刊物发出了第一份有关『勇者斗恶龙』的四格漫画投稿，结果当然是石沉大海。但因为此举，不仅为コザキ竖立了信心，也让他在学校里赢得了同伴们的追捧，后来据说他画的几篇准备投稿的『洛克人』四格漫画还不知被谁“盗走”了，一度令其大受打击。

笑与泪的小学时代就这样匆匆而逝，コザキ很快升入了国中，继而又离开千叶到临近的东京念高中，家里的重心也从他这个长子变成了小他四岁的次女亚衣。有趣的是受到父亲和兄长的影响，亚衣自幼也醉心于漫画，童年时代几乎就是コザキ的翻版，所以其日后的发展道路也与兄长有诸多相似之处，这里暂且按下不表。コザキ在东京学馆综合技术高校工艺科度过的高中时代绝大部分的业余时间都是在打工和漫画练习中度过的，对他而言人生的目标很明确，念工艺科而不是普通科就是为了日后顺利升入设计类专科学校，为此他需要一边储备专业知识，一边打工攒钱赚学费以减轻家里的负担。就在考入东京设计专门学校后不久，コザキ正式搬出住家移居东京，对于18岁的他来说人生揭开了崭新的一章。







东京奇高的生活成本相信大家都有所耳闻，以一个 20 岁不到的年轻人而言要兼顾赚钱和学业并不容易。在理智分析了自己的前景后コザキ认为应该加快进军漫画界的步调，如果说念书是为了成为漫画家的跳板的话，那么果真成为漫画家以后念书和文聘其实也就无关紧要了。抱着这样的想法，从在校的第二年开始コザキ就对学业不怎么上心，转而专攻漫画创作为应募各种漫画比赛做准备。不过参赛得奖谈何容易，关键并不在于自己的作品有多优秀，反而在于把自己的作品投到哪个杂志社的哪个比赛才会有胜算。

在经历了很多次失败的尝试后，皇天不负有心人，在 19 岁那年コザキユースケ终于得到了其人生中的第一个漫画奖——虽然它的价值聊胜于无——第 215 回 Young Magazine 月度新人漫画赏的奖励赏，不仅是月度比赛，而且还是个鼓励奖，奖项的含金量可想而知，作为新人出道当然是无从谈起的。コザキ想必也受到了不小的打击（至少比小学时那次要大），有过一段放浪形骸的时候，也就是前文中提到的戴耳环穿朋克的时期。但缪斯女神终究还是眷顾コザキ的，不久后他接到了一个陌生人的来电，对方自称是『Young Magazine』的责编，告诉他他的作品在荣获月度赏以后被闲置了一段时间，然后突然被该责编发现并一眼看中，决定推荐他参加级别较高的 YM ちばてつや赏，这是一个『周刊 Young Magazine』和『月刊 MORNING』合办的漫画新人赏（但评选是分开进行的），大奖高达百万日元。コザキ一听就来劲了，赶紧连夜赶工画了一篇新作再次投稿给了 YM 编辑部，这次他吉星高照揽获了一个 YM 部门的准优秀新人赏，更幸运的是由于那一届比赛中大赏和优秀新人赏的得主都空缺，实际当选的只有三位新人漫画家，这样一来他们的作品就会不经过筛选直接被杂志所刊登。那是 1999 年的早春，コザキユースケ在即将迎来人生第 21 个生日之前终于踏出了漫画家道路上的重要一步。







コザキ的漫画处女作『未確認非業
女カオル』很快在新创刊的『别册 Youn
Magazine』上刊登了，不久月度赏的得奖作『
は撮り続けた』也被登了出来，コザキ一下
成了年级里的大明星。然而摆在他面前的现
情况是极为严峻的，时值日本前所未有的就
“冰河期”，与コザキ所学专业对口的广告公
行业纷纷打出了“暂不缺人”、“有 3 年工作
验者优先”的牌子，他很可能面临着一毕业
失业的窘境，而现在一个出道的机会就摆在
的面前，コザキ需要做的是在退不退学的问
上做出选择，答案毫无悬念，退学！

来自前人的馈赠和贵人的提携

Precious Gifts

挥别了自由放浪的学生时代，コザキユースケ的角色转换来得很快，他开始四处给漫画家当助手，期望通过这种最原始也最行之有效的方式一点一滴地深入这个行业的核心地带，一边积累经验和实力，一边等待本格出道的机会。在谈到助手时代的生涯时，コザキ曾连用几个“大变”来形容。据说一周连续工作 40 小时是家常便饭，有时画着画着因为太累就直接倒在工作台上睡着了，醒来之后发现墨水在纸面上化得一塌糊涂，好不容易画好的背景又要返工。这么拼死拼活地工作，有时候除了一份谈不上体面的收入以外几乎没有什么实质性的收获，因为助手之间的竞争也很激烈，况且漫画家老师本身拿不到好连载的话，那底下的一堆助手也都不会有出头之日，助手们需要不断流情来寻觅机会，コザキ就这样奔波了两年多。当时对コザキ而言生活的压力不仅来自于进展缓慢的漫画家事业，也来自于家庭方面。那年他的老家突然横生变故，抚养未成年妹妹的责任落到了孤身一人的母亲身上，而作为兄长的コザキ自然也要担负起一部分职责了，尤其是当妹妹决定报考著名的多摩美术大学以后，本已捉襟见肘的财政状况无疑又雪上加霜。起初 21 岁的コザキ独自租住在中野区的一间陋室里，一年后因为母亲改嫁才重新住回千叶的老家，不仅缓解了拮据的经济状况，还从母亲那里得到了一台第一代索尼 VAIO 笔记本电脑作为饯别的礼物，这让コザキ一直铭记于心。电脑原本是母亲用来从事设计创作的，当时就已经配备了高端的奔三处理器、液晶显示器、数位板和全套正版作画软件，要价着实不菲，这份高端洋气的礼物帮助コザキ开启了通向插画师的道路，不过这是后话。

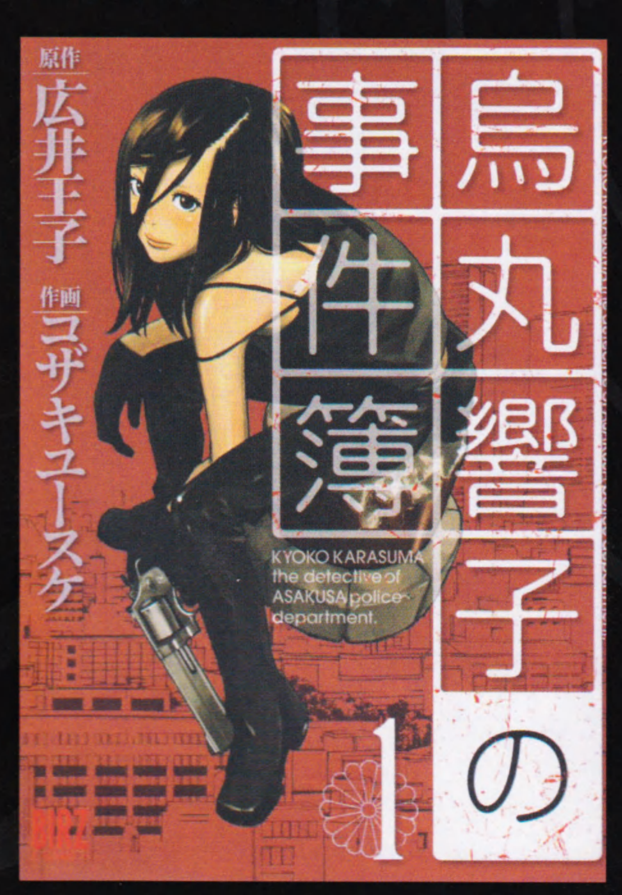
22 岁那年，コザキユースケ遇到了一位贵人，此人的笔名叫做古屋兔丸。古屋以前是一位油画家，毕业于多摩美术大学的油画专业，90 年代时转型漫画创作。コザキ去应聘助手工作时，古屋已经是一位小有名气的漫画家了。当时正巧有一部叫『Marie の奏でる音楽』的 SF 漫画在幻冬社的杂志『Comic Birz』上连载，コザキ便通过这层关系认识了幻冬社的漫画责编。那时的コザキ只是一个偶尔在边缘刊物上能画上一两笔的过气新人赏得主，但古屋却对コザキ褒奖有加，极力推荐给责编，让他能接替自己在『Comic Birz』上的档期。责编也觉得コザキ是个有潜力的新人，于是就拟定了这样一个方案，让コザキ尝试去画一部“带有原作背景的新作”，然后再为他寻找一位合适的原作执笔人。没想到真把脚本作者请来以后，差点没把コザキ吓晕，因为他处女连载的合作对象



不是别人，正是业界最炙手可热的游戏制作人广井王子！

因为一部『樱花大战』而红遍大江南北的广井王子与コザキユースケ之前跟随过的那些半红不黑的漫画家们相比，其大腕程度显然要高出不止一个档次。幻冬社的良苦用心是可以理解的，毕竟コザキ没有一点名气，要打开处女作的市场就非要利用广井王子的号召力不可，但コザキ对自己的能力却没有十足的信心，一上来就要目指一部长篇连载让他手心冒汗，夜不能寐。但广井王子的几句话让コザキ躁动的情绪很快平复了下来，在经过几次简单而卓有成效的交谈以后，广井最终确定了写作的方向——一个能让广井、コザキ和杂志社三方都满意的题材——灵异类的动作漫画，名字叫『乌丸响子的事件薄』。

世人可能对广井王子的最强代表作『樱花大战』如数家珍，也听说过这位不安分的色老头跟 AKB48 前成员深夜“看电视”的绯闻，不过对这位老师在其他领域的成就就知之甚少了。广井王子有过很多头衔，除了游戏监督和制作人以外，还包括动画原作企画师、漫画原作脚本家、舞台演出家、艺术顾问和大学客座教授等，难能可贵的是几乎每一个头衔底下都会有一两部值得称颂的优秀代表作，比如曾经给很多天朝 80 后的童年留下过美好回忆的子供动画『魔神英雄传』的原作者就是广井（但对外署名为矢立肇），游戏方面除了『樱花大战』，在国内较有知名度的『天外魔境』系列和『向北』的企画和原案，以及女性向作品『十三支演义』的剧本原案也都是广井的手笔。至于漫画方面，广井名下也有过四部作品，其中篇幅最长，名气最大的就是『乌丸响子的事件薄』了。如果要用一个词汇来概括广井写作的风格，笔者认为应该是“动作”。以上提到的这些作品里只有『向北』是一个例外，其他再加上知名度略低的『魔动王』、『机动新选组』、『火魅子传』，以及松竹的特摄剧『魔弹战记』都包含了一定程度的动作成分。至于是幻想还是 SF 题材，这在广井经手过的作品里几乎是平分秋色的，只是他对灵异题材的涉猎差不多是空白状态。



那么コザキユースケ的个人风格呢？在『乌丸响子』诞生之前，コザキ是谈不上什么风格不风格的，他的几部未收录在单行本中的短篇漫画杂七杂八毫无头绪，这与他早年涉猎太杂，且不断变换学习对象有关。据悉他高中时代的第一偶像曾是大友克洋，某一段时间里コザキ一直在模仿大友的画风几乎到了走火入魔的程度，后经朋友提醒才有所收敛，因为他自己也意识到单靠模仿是不会有前途的。此后也喜欢过皆川亮二的作品，皆川的代表作 SF 漫画『保卫者』1998 年剧场版动画化时的总监修就是大友克洋。在模仿了一段时间的大友流之后，コザキ的创作理念逐渐发生了转变，因为他本能地意识到自己的长处并不在设定层面上，仅凭他空乏的想象力是无法构建起一个大友克洋式的宏伟 SF 世界观的，而且在编故事方面自己也不是一个高手，后来『Comic Birz』的责编也敏锐地注意到了这点，所以才推荐其接画“带有原作脚本的漫画”。但随着画技的不断提高，コザキ对人设方面的信心与日俱增，这可能与他从母亲那里得到电脑作为礼物以后，花了不少心思钻研数码绘技法有关，在差不多一年的职业空白期里，コザキ通过自学不仅掌握了基本的数码绘，也学会了与 HTML 相关的网站代码知识，成功搭建起了第一个个人主页。对画力，尤其是对人设方面的重视令コザキ逐渐形成了一种较为独特的漫画价值观。他认为漫画和插画的作业方式是极为相似的——而这种观点与很多漫画家正好相反，说白了就是“在有限的格子里努力表现故事性”，他不仅将插画的画布

看做是一个大的格子，也强烈意识到插画的叙事性，在深知自己的文字表达能力不是强项的前提下，力求通过角色本身，以及角色的一举一动来传递故事性，这才是コザキ一直以来的努力方向，也是他身为一个漫画家的方法论与其他漫画家有所不同的地方。当然コザキ同样也认识到漫画与插画本质上的差别，那就是前者是自由创作，后者是命题作文，思考的出发点是不同的。

可能是早已看出了コザキユースケ身上的特点，『Comic Birz』方面认为他与广井王子的合作非但不会相互间形成干扰，反而能够很好地进行互补，因为广井的长项是编故事，而コザキ的弱项恰好是文本。至于两人风格爱好上的共通点也可谓是一拍即合，コザキ也是一位动作题材的忠实爱好者，儿时那台怨念的FC游戏机买回来以后都献给了『街霸』，后来又陆续接触了『侍魂』和『铁拳』系列，直到现在空闲时拿来消遣娱乐的还是那些老的格斗动作游戏。コザキ还是一个资深的电影迷，号称收入中的相当一部分都用来购买影碟，最喜欢的电影类型是大河剧，崇拜的监督是黑泽明，『七武士』、『座头市』等片都看了不下十次，对绪形拳、山崎努、胜新太等老一辈大河剧男主角了如指掌。国外导演里最推崇的则是昆丁・塔伦蒂诺，也是一位暴力美学的拥趸。正因为有这样一层个人爱好的背景，读者们会发现在コザキ的作品里很容易发现以上提到的这些元素的影子，比如大河题材、比如杀手、比如带有暴力美学标签的动作场面。



话题再回到『乌丸响子的事件薄』这部作品上。首先这是一部结合了广井和コザキユースケ两人的特点，以动作戏为主导的一部漫画，枪战和打斗场面很多，虽然漫画的分类为“悬疑加动作”，实际上动作的成分是远高于悬疑的。故事的主人公乌丸响子是一个有着鬼之一族“乌丸家族”末裔身份的16岁少女，破格就职于浅草警署的保安科。这个保安科表面上看起来是一个终日无所事事的闲杂部门，但实际上担负着在不被民众察觉的情况下消除各种灵异事件的职责。保安科的成员个个身手不凡，始终冲在第一线的乌丸响子更是一个精通枪械和体术的战斗高手。而响子等人要对抗的敌人则是与乌丸一族旗鼓相当的内田鬼族。

浅尝之后会发现打着“驱鬼除灵”旗号的这部漫画题材并不新鲜，而且考虑到コザキユースケ对脚本的驾驭能力，漫画本身的人物关系不算复杂，登场的两派势力就是警察的凶恶犯罪对策本部，以及鬼族，主要角色不过十来人的样子。以单行本10卷的篇幅而言，很容易理解作者落笔的重点应该是在角色的刻画以及动作场面的渲染上，这也是漫画的魅力所在。这部作品2002年开始在幻冬社的一本边缘刊物『Bstreet』上进行试连载。果然借着广井王子的名头吸引来了不少眼球，漫画前几话可谓中规中矩，コザキ工整的画风和对动作场面的掌控能力得到了一定程度的好评。接着在幻冬社的举荐下，コザキ第一次踏出国门，以日本新锐漫画家的身份带着『乌丸响子』赴法国参加了安古兰国际漫画节，这次镀金对コザキ事业的提升效果非常明显，第二年『乌丸响子』就应读者要求移籍到了『月刊Comic Birz』上，使连载变得常态化。同时，漫画以外的一些工作邀请也逐渐多了起来，コザキ的事业终于步入了正轨。

『乌丸响子』连载开始的那一年其实还发生了一件重要的事。コザキ的妹妹小崎亚衣步兄长的后尘，也从大学退学去追寻自己的漫画家梦了。亚衣当初费尽艰辛才考入多摩美的映像演剧专业，念了不到两年就退学，实在是煞费了母亲和哥哥的一番苦心。可哥哥毕竟曾经做出过不好的榜样，也没有指摘妹妹的立场，退一步说退学木已成舟，那只有尽力支持妹妹的出道大计了，于是把亚衣推荐给了曾大力提携过自己的古屋兔丸。古屋对这位学妹也热情相迎，成了业界唯一一个在三年里先后收兄妹俩为助手的漫画家。可惜毕竟妹妹的天赋略逊一筹，花了五年时间才在哥哥当年一展才华的ちばてつや赏上崭露头角，斩获了2007年度ちばてつや赏一般部门的大赏，领走了100万日元的奖金。现在小崎亚衣也是一位能独当一面的漫画家，学园运动题材漫画『朝日薙刀』已经在小学馆力捧之下连载了8卷，人气有了逐渐赶超『乌丸响子』的势头。

所谓“画语言”，叙事性为重的作画风格

Kozaki's Unique Language



2003 年是『乌丸响子的事件薄』连载步入正轨的一年，也是コザキユースケ的插画事业出海远航的一年。利用母亲留下的 VAIO 磨砺了近一年后，他的数码绘技术终于小有所成，一些看似不太起眼的工作也陆续找上门来。通常来说对一个插画师而言入门级的工作有二三线杂志的单页插画、不知名 Mook 志的命题约稿、小众 TCG 的卡牌插画、为美少女游戏画特典商品样式绘、或者给边缘小说读物画封面绘等。这类工作コザキ在 03 年七七八八接了不少，其中值得一提的只有两件，一件是某未经公开的 XBOX 平台在线 ACT 游戏的人设，之所以无法公开名称是因为那部游戏压根就没有完工发售，成了他为数不多的黑历史和不愉快经历，后来令他大放异彩的倒是任天堂旗下的几个主机平台，看来也的确是被微软主机坑爹坑怕了。另一件恰好相反，是一趟闲庭信步式的工作，为『火焰之纹章』系列的 TCG 游戏绘制了三张卡牌绘，这次不经意间的合作没想到还真的擦出了火花，为他日后出任『火焰之纹章 觉醒』的人设埋下了伏笔。

翌年，コザキユースケ继续人气高涨。有一个叫『Character Design Bible』的插画教学 Mook 志一连 5 册都邀请他画教程，据笔者所知这套丛书是第一个慧眼识才看中コザキ在人设方面的天赋的，此后又有不少委托人慕名而来请コザキ做角色设定的教学，其中还包括代代木动画学院的授课，以及名噪一时的数码绘电视节目『数码绘的文法』。コザキ在 2007 年参与了这档节目的录制，主题就是“角色设定”。笔者正好借此机会来聊一聊コザキユースケ插画的作业方式和方法论，来体会一下他在人设方面的长处。

首先コザキ并不是一个单纯的数码绘画师，他的手绘功底是很强的，每张插画作品必先从铅笔底稿开始，然后是描线清稿，再扫描入电脑开始数码绘作业，前期的构思和成稿大约需要占用总作业时间的一半左右。但他实际上并不拘泥于数码绘的部分，原先母亲留给他的电脑里预装了 Painter，于是他就成了一个惯用 Painter 数字水彩工具的画师，他的上



色基本上全是数字水彩风格，但在后期还会在Photoshop进行加工，添加原创素材对画面效果加以调整。从技法的角度来说，真正见功夫的是在前期构思阶段，而后期的数码绘只是一个锦上添花的过程。在コザキユースケ眼中，每一幅插画都应该是带有故事性的，这种叙事性的传递方式可以通过角色的姿态、神情、着装、乃至皮肤的色调和特殊印记等细节元素来实现。如果以他最具有代表性的角色乌丸响子来举例的话，那么从响子身上其实是可以发现很多符号性的设定的。对广大读者而言，乌丸响子是一个以玩酷形象示人的少女。她的着装全身以黑色为主，内着白色女式衬衣并以黑色丝带作为装饰，看起来颇具英伦学院气质，但下半身却穿黑色裤装和厚重的黑皮靴，配黑色风衣外套。又在很大程度上用强烈的干练OL气质掩盖了原本的学院风。角色表情常常以不苟言笑的肃穆神情为主，白皙秀丽的脸蛋藏在一头不加修饰的黑长直之下，平添了一份神秘感。

通过外貌与衣着的结合，传递给读者的感觉是响子虽然年方16岁，但因为从事着危险的行当所以外表看起来要成熟老练得多。

至于漫画所强调的动作成分，コザキ亦花了很多精力在武器设定上。他是一个深藏不露的枪械模型爱好者，出现在他作品中的枪械大多是根据他自己的藏品临摹改进而来的。令人比较印象深刻的是一袭黑衣的身形单薄的响子使用的爱枪却是一柄威力巨大的长枪管银色左轮手枪，从这点不难看出此人的确是昆丁的忠实拥趸。在这把左轮手枪以外，响子还使用两挺普通警用点38左轮手枪，当然重点并不在枪而在枪上加装的两柄骇人的长匕首。这种过分强悍的形象很容易与响子纤细单薄的身躯形成强烈反差，借此给读者留下深刻印象。这种以女性矫健身姿配上凶悍杀气的设定不禁让人联想到昆丁的『杀死比尔』，这部电影曾给コザキユースケ造成了深远的影响，不仅在『乌丸响子的事件薄』中随着响子的成长其形象在一定程度上与『杀死比尔』中的新娘发生了重叠，而且在日后grasshopper请他担任『英雄不再』的人设时，这种向昆丁致敬的情结也越发显得赤裸裸起来，很多人玩过以后发现这其实就是一部昆丁式的暴力游戏嘛。

还有一个与武器有关的很经典的例子就是早年コザキ在pixiv上发表过的一张超人气插画，画面上一个身着黑色学生制服的黑长直少女正端着一挺M82A1巴雷特重型狙击步枪进行射击，少女脚下周遭的地面上因为被子弹击中而扬起了不少沙土，少女的手臂上似乎中弹了一般，飘散出缕缕血色的花瓣，而在少女身前不远处则有一只被击碎了的黑蛾。整幅作品的意境非常美妙,叙事性也近乎完美。为了这张插画，有不少画师尝试循着作者的思路构思出画面的另一半，有人画了手执日本刀飞驰而来的Black Rock Shooter，也有人画的是举着相机的“炮筒”激情对射的少女，这些二次创作都在朝着叙事性这方面努力，也收获了一定的效果，但与原作比起来总感觉有毫厘之差。直到多年以后，コザキ在他的第三画集『KYMG：2』中首次披露了画面的另一半，其实他画的是另一个做后仰侧身射击动作的水兵服少女，为了体现出角色的动感，特意将少女一截为二，中间部分也用飘散的红色花瓣来衔接。时至今日我们不能简单的用官方好还是同人好这样的标准来评判这套插画的完整性，我们看到的是一个由一幅插画所催生的故事，是一种想象力的发散，从这个角度上说每一幅作品都是成功的。让人通过角色本身就能联想到其他很多事物，说白了这就是画师赋予角色的叙事性，コザキユースケ在这方面的才能跟任何一位大师级人物相比都是不遑多让的。



Hard Boiled的不二人选：从速写者到英雄不再

A Hard Boiled Yusuke Kozaki

在插画方面的精进，为コザキユースケ带来的利益其实不止是在插画工作的增加以及教学层面上的，因为一个很偶然的机会他涉足到了完全陌生的动画领域。2004年末，コザキ接到了来自动画公司GONZO的联络，告知他有一个新作企画想邀请他担任角色原案的设定工作，这就是不久后诞生的『SPEED GRAPHER』。这部在国内被翻译为『速写者』的原创动画相中当时还不算很有名的コザキ其实只有一个原因，那就是动画的企画发起者，同时也是GONZO社长的村浜章司本人就是『乌丸响子』的读者，他很想把这部漫画搬上TV荧屏，但那时漫画仅仅只开了一个头，从篇幅角度来说完全不符合改编的要求，于是村浜另辟蹊径，以『乌丸响子』DARK系的世界观为蓝本构思了一个风格类似的新作企画，作为新企画的核心，コザキ的人设自然是必不可少的。虽说点子来源于『乌丸响子』，但『速写者』与前者是差异大于共同点的两部作品。





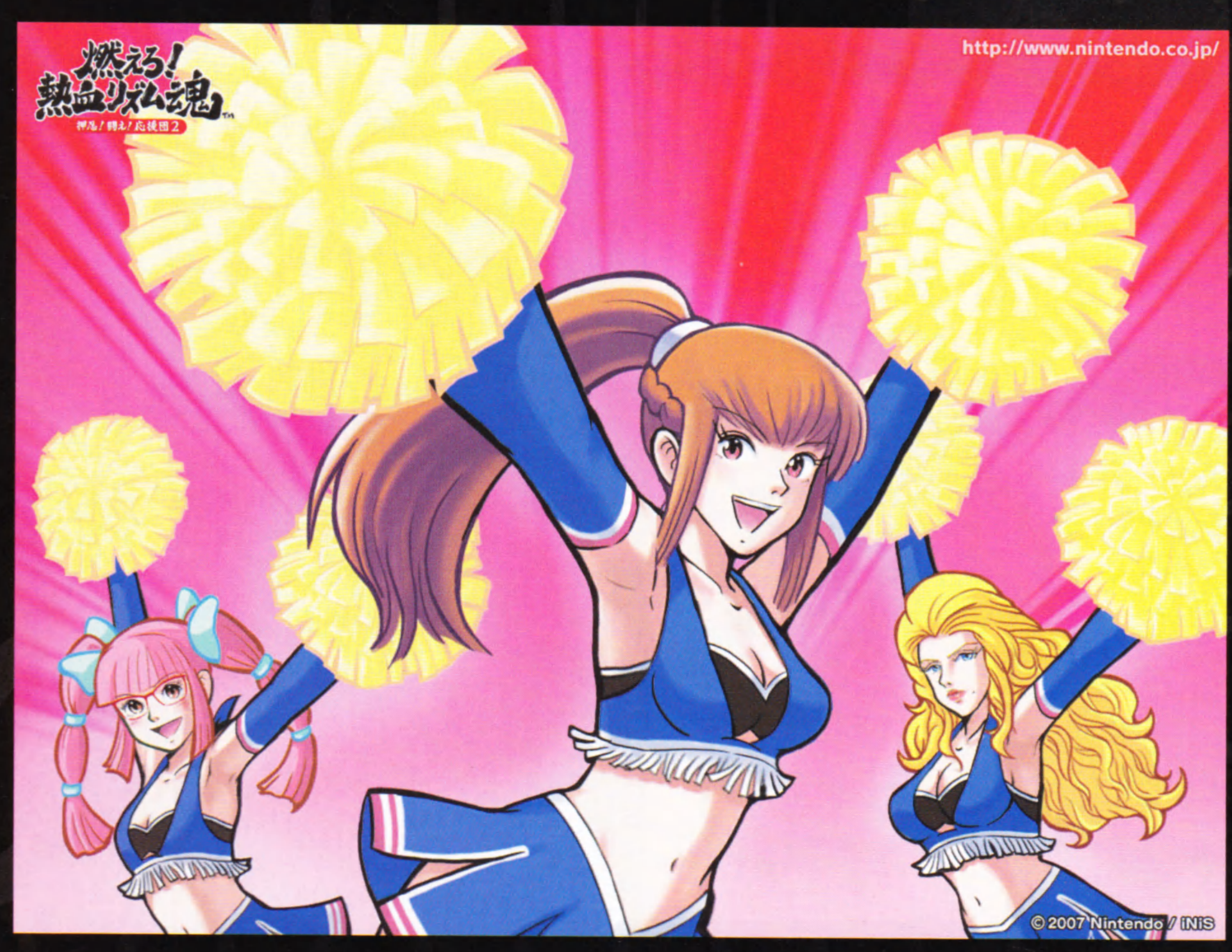
相似的地方在于以东京作为故事舞台，并沿袭了hard boiled的设定风格，剧中枪战和动作场面不少，有一定的血腥度，总体色调偏冷偏阴暗，角色普遍无表情化。其中女主角天王洲神乐的设计一定程度上参考了乌丸响子，コザキ赋予她的定位是一个15岁少女，因为童年经历而变得性格扭曲，拥有奇特的体质和超能力，这些都与响子相似，不同点是神乐没有战





斗能力所以她需要一个可靠的男主角对她加以保护，并将超能力赋予男主角，这项能力便是通过按动照相机的快门来轰散被摄对象的灵魂。神乐原本是被杀手集团利用的工具，在跟随男主角杂贺辰巳逃亡后双双成为被追杀的对象，而两人也为了寻找潜藏在神乐体内的真相而不懈地进行着战斗。这就是『速写者』的大致梗概。

听起来像是一部典型的 GONZO 式作品，一贯的自以为是的原创精神，而且总是自信满满的要拿下半年番的档期，其结果也往往可以预料得到：预期的卖点落空、严重的作画崩坏、以及随之而来的 DVD 销量大暴死。该作的 DVD 卷均销量不足 2000 本，对 GONZO 在 05 年度的财政状况是一个沉重的打击，好在那时的 GONZO 还没到山穷水尽的地步，竟然还有余力为『速写者』做 media mix 的推广，コザキ不仅一手包办了全部 DVD 和 CD 的封套绘工作，还笑纳大礼为『速写者』的轻小说版绘制了插画，给自己的履历添上了闪亮的一笔，就这样突入了当时门槛还很高的小说插画领域实在是太轻松惬意了点。



其实コザキユース在 05 年的工作运不仅来自于大把撒银子的 GONZO，也来自于此前让他吃过一次瘪的游戏领域。是年任天堂在公司力推的新掌机 DS 上发售了一款主打音乐游戏『押忍！应援团』，这部角色形象以硬派兄贵为主的游戏需要找一批 heath Chen boiled 画风的画师来合力完成人设，コザキ幸运的榜上有名，出任了主要角色设定协力一职，一下子就把自己的业内知名度刷上去了。像任社这样的大厂用人风格向来是用熟不用生的，所以如果没有『应援团』的合作，很难想象日后与任天堂关系非同一般的的须田刚一会直接找上コザキ。

与动画和游戏两大领域的突飞猛进相比，05 年一年里コザキユースケ的漫画家本职工作倒可以用波澜不惊来形容。除了『乌丸响子』

的连载顺利推进以外，コザキ意外接到了村田莲尔的橄榄枝，请他在自己任主编的高端漫画杂志『ROBOT』上画一个洋气一点的小连载。村田老师的面子是不能不卖的，于是大笔一挥画了个叫『東京カラス』的连载，顺便挑战了一下自己不太熟悉的原创剧情漫。这次的主角是两个女子高生，一个是金发抖 S 的眼镜娘，叼着香烟手持日本刀打打杀杀，一个是短发呆毛天然 M 属性，能化身为乌鸦形态，两人联手从事着恶魔退治的兼职工作，听起来很像又一部『乌丸响子』。コザキ本是抱着玩票的心态，没想到后来画着画着就成了一个完整的故事，由『ROBOT』分 7 期连载完毕，整个过程断断续续用了三年多时间，最后在 2009 年用一部同名同人志作为漫画的完结篇。不过该作后来竟然还有下文，去年小学馆买下了漫画的版权，交给漫画家宫下裕树来改编，发表在『月刊 SUNDAY GX』上，这个案子原本打算找コザキ本人来画，可惜他的新连载『どーにゃつ』已经上档，只能割爱了。

时间进入 2006 年，コザキ的好运还在继续。他大概也没想到自己的第二部动画作品来得如此之快，这次的大金主是实力比 GONZO 更胜一筹的 SUNRISE。由他们投拍的时代剧『幕末机关说 伊吕波之歌』在当年的 10 月档里播出，篇幅也达到了 26 话，由コザキユースケ任角色设定，著名萝卜动画大师高桥良辅任监督。动画立项的大背景是幕末大河题材在日本突然兴起的又一波热潮，以『银魂』的开播为肇始，一批跟风作品纷纷面世，其中既有『薄樱鬼』这样的乙女向作品，也有『幕末机关说』这样的硬派本格剧集。相比之下拍摄『幕末机关说』的难度是最高的，old school 风格的高桥良辅还是笃信硬设定、大场面、神作画这套硬桥硬马的功夫，当然不屑于装疯卖傻的『银魂』和打包贩卖美男子的『薄樱鬼』这类哗众取宠的作风。号称“本格时代剧”的『幕末机关说』砸下最大手笔的就是演出和作画两个环节，演出方面请来了日本剑道联盟居合道（拔刀术）五段的高手、有“剑豪作家”之称的牧秀彦老师来担任杀阵的监修工作，力求动作戏演出的专业度。作画方面则在广井王子的举荐下请来了业界公认的时代剧资深粉丝コザキユースケ来设计角色，而且这次很给面子，直接升格为人设而不是角色原案。接着两位老师还合兵一处，合作推出了『幕末机关说』的小说版。

仅从人设的角度来说，『幕末机关说』堪称与『英雄不再』并列的コザキ的人设最高水准，这是一部势力庞杂，角色数量惊人的作品，且男性角色的戏份要远远高于女性角色，这对于不擅长绘制年轻帅哥类型角色的コザキ而言是一个很大的挑战，从我们以上的介绍中不难看出，此前コザキ笔下两类角色最多，一是玩酷少女，二是沧桑大叔，鲜少接触帅哥，『速写者』的男主角充其量是个邋遢型男。画型男容易，画帅哥难，尤其是要在美型和娘炮两者之间把握一个合适的度，对审美观略有偏差的男性画师来说相当有难度（说白了就是男人和女人眼中的帅哥标准是不同的）。于是『幕末机关说』的人设多多少少引来了一些争议，正面观点认为秋月耀次郎、茨木苍铁、神无左京之介



这些年轻美型男的出现丰富了コザキ的角色库，让我们看到了一个更全面的コザキ。况且コザキ硬派冷艳的风格并没有因为角色美型度的上升而受到削弱，提升角色形象可以靠着装和佩戴的武器，有牧秀彦这位拔刀术狂人坐镇，几乎每个男性角色的造型里都有刀具护身，使角色具备了基本的武士气质。反面的观点则认为一旦角色走美型路线就等于毁掉了コザキ画风最突出的特点——叙事性，因为在绝大多数情况下，一个白白净净的美型角色就是主动为自己挂上了“外貌协会”的标牌。凡是带有标签性的外貌特征都会被美貌本身所掩盖，类似被视作武力炫耀的伤疤，象徵沧桑感的须发，作为岁月印记的皱纹等等都被一一抹杀了，而本作的男主角们偏偏都是极富背景的角色，如秋月耀次郎的一部分设定原型来源于历史上策划暗杀了坂本龙马的著名杀手佐佐木只三郎，是一个幼年游学于高丽和日本多地，尽得剑术真传，身手甚至在冲田总司之上的强力刺客，但





从设定稿上却无法感受到一丝一毫的杀气。虽然不至于像『新选组异闻录』里的冲田总司那么娘炮，但小白脸的程度与『薄樱鬼』里的斋藤一也是可以一拼高下的，可作为一部男气至上的作品与两部乙女向作品相比较实在是有点说不过去。

两种观点各执一词，各有论据，反映出SUNRISE在对待幕末题材时的矛盾心态。可能很多人并不知道『银魂』和『幕末机关说』分别出自日升的第5和第7工作室，有着强烈的内部竞争氛围。按理说『幕末机关说』的合理发展方向是偏女性向的，可惜让执拗的高桥良辅错失了这次良机，在风头上完全输给了同年播出的『银魂』和『鲁鲁修』，以致于第7工作室多年都无法崛起。所幸动画的哑火对コザキ的人气并未造成负面的影响，那一年除了画了『幕末机关说』的小说插画以外，コザキ还发表了以『速写者』为主题的首部个人画集『SHUTTER KILL』，宣布跻身成功画师的行列。

就在コザキ跟牧秀彦相互切磋比划日本刀的时候，隔了大半个东京都的新宿区一栋不起眼的商务楼里，一个年近四十的资深游戏人也在马桶上构思着一部关于日本刀的新作，此人便是游戏公司grasshopper的老板须田刚一。须田是一个忠实的动作游戏拥趸，05年时刚刚靠一部与三上真司合作的美式风格浓郁的暴力游戏『killer7』在国际上打开知名度，正急于巩固公司品牌的人气。grasshopper以前的一些风格怪异的作品往往因为过分忽略人设环节而在media mix上遭遇瓶颈，后来通过听取前辈兼酒友宫本茂的建议，意识到了人设的问题，并被推荐了一位据说很适合画hard boiled风动作题材的画师，这个人选就是コザキユースケ。在与须田接洽『英雄不再』的项目时，恰好『幕末机关说』还在档期中，须田在看了动画的各种设定稿以后表示相当合口味，因为动画后期出现了不少西洋人角色，正好满足了须田考察欧美系角色的意愿，于是两人一拍即合，当即敲定由コザキ出任『英雄不再』的人设一职。本作是一部再美式不过的游戏，从销量上就能直观看出，一代Wii平台的版本在日本只卖了4万本，而在美国和欧盟的总销量却翻了8番达到36万本之多。

游戏的舞台设在美国西海岸某地，主角出自一个叫美国暗杀者协会的组织，他要对抗的游戏角色也都是出自这个组织的顶级杀手，玩家所扮演的主角的任务就是通过打败组织里排名前列的杀手来提高自己的排名，最终达到组织No.1的高度。要达成这一目的的方式是开放式的，可以硬碰硬，也可以采取迂回路线，总之这是一部结合了打打杀杀和高自由度的美式动作游戏。在人设层面上，游戏中有名有姓的角色达到20位左右，其中除主角以外还有排名1到11的11位杀手，丰富的角色形象是本作的一大看点。照コザキ的话来说这是他做得最过瘾的一次人设工作，他的设计理念可以归结为纯美式、流行和朋克。既然设定是美国暗杀者协会，成员毫无疑问都是美国人。美国是一



个海纳百川的民族熔炉，各种肤色各种人种都会被纳入コザキ的参考范围，比如主角 Travis 的形象是根据美国喜剧演员强尼・诺克斯维尔来设计的，是一个喜欢戴墨镜，深受日本 ACG 文化影响的瘦削美国白人；女主角并且也是杀手协会代理人的 Sylvia 是一位比较典型的白人美女，金发碧眼，身材匀称，衣着也很有品味，给人以干练女白领的印象；组织里排名第 8 的杀手小忍有着一个日式的名字，穿着打扮也很像日本女子高生，却是一个留着一头醒目白发的黑人少女，日本刀从不离身，言行举止遵从着武士道精神；带有亚裔血统的 Holly Summers 则有着截然不同的放浪气质，职场中从事着模特工作的 Holly 在生活中是个给人感觉飒爽而开放的女性，身边从不缺少追求者的环绕。其他角色里还有标准恶德刑事形象的 Dr. Peace、死亡重金属刺青男 Death Metal、野性味十足张口脏话以杀人为乐的 Bad Girl 等……每个角色的造型、武器以及格斗技都有着天壤之别，当他们被组合在一起时可以想象这会是如何热闹喧哗的一部游戏。コザキ坦言起先想照着『杀死比尔』为蓝本来做，很快发现须田的想象力已经超越了昆丁，接着他搜肠刮肚把罗德里格斯、黑泽明、吴宇森、三上真司、板垣伴信等等崇尚暴力美学的电影监督和游戏制作人的理念都用上发现也只是将将满足须田的要求，来自于马桶上的灵感果然不是盖的，这种挑战刺激了コザキ的创作欲，所以他会将『英雄不再』系列视为自己的巅峰作品之一。



这以后コザキユースケ就俨然成了业内有口皆碑的暴力杀手题材作品的专业户，『杀戮都市』、『异邦人』、『Deep Trip Seven』等作都曾邀请他担任过平面出版物的插画工作。随着コザキ名气的日渐隆盛，发展到后来连一些不相干的作品也纷纷慕名而来，类如『皇牌空战：突击地平线』官方博客的看板娘，或是 V 家的新软件『SF-A2 开发代号 miki』的人设也都由他来操刀。不客气地说有的作品完全不符合作者的风格，并没有展现出コザキ的特点，有些辜负コザキ的才能，但这也是一个成名以后的画师必须面对的，毕竟 ACG 行业还是一个买方市场，客户的需求和认可永远是最重要的。



结语
Epilogue

2008 年コザキユースケ发售了首部真正意义上的个人画集『KYMG』，以他的网站名来命名，画集收录了以上笔者提到的所有重要商业作品的插画，让读者首次比较全面的领略了コザキ的魅力。四年后的 2012 年『KYMG：2』发售，同年他的个人画展“KYMG：2.5”在东京开幕。最近两年他的事业版图还在不断拓展中，『乌丸响子的事件簿』完结后，漫画『どーにゃつ』接档，『東京カラス』的新连载也在宫下裕树的笔下重新展开。游戏方面来自于几家大厂的工作邀请纷至沓来，像是任天堂自己的『火焰之纹章 觉醒』和 LEVLE5 的『解放少女』等，更多的则是因为保密条例而暂时无法公开的新企画。说到底コザキユースケ只有 35 岁，一个黄金般的年龄。这个被缪斯所眷顾的其貌不扬的男人，身上到底还蕴藏着多少未知的能量呢？▲



A piece that surpasses the Miyazaki-era of "Anime"

后宫崎骏时代 超越所谓→“动画”

——细田守导演作品『狼的孩子雨和雪』

■文 / 动画考察 郭文放 ■责编 / 如月千华、Jedi ■美编 / ASKI

继『穿越时空的少女』,『夏日大作战』等话题电影后,细田守导演的最新作品『狼的孩子雨与雪』也正式发售了DVD,想必不少读者已经抢先品尝了。2012年夏天公开后获得了三次大奖的该作,以其42.2亿日元的票房成为了日本电影2012年的代表之作。这部作品超越了日本既定的"动画"媒体形式,成为了一个新时代的开创者。

萦绕在『狼的孩子雨和雪』上的神圣光环

The Divinity



▲细田守,日本动画导演,富山县人。曾因失去『豪尔的移动城堡』的监督地位而陷入低谷,近年来通过『穿越时空的少女』、『夏日大作战』等原创动画电影证明了自己的实力。



▲Louis Vuitton的宣传片『SUPERFLAT MONOGRAM』



▲One Piece第6部剧场版『祭典男爵与神秘岛』

因为在吉卜力的声望问题,细田守于2000年被撤下『豪尔的移动城堡』导演一职,其后导演了利用现代艺术家村上隆的设计的LV宣传片『SUPERFLAT MONOGRAM』(2003)和One Piece第6部剧场版『祭典男爵与神秘岛』(2005),最终于2005年离开东映动画成为了独立动画人。

2006年,他的首部剧场版作品『穿越时空的少女』上映。最开始仅在全日本21个电影院上映——相对EVA新剧场版序的85家、破的120家和Q的224家简直是微不足道,但在之后凭借其独特魅力而形成的相传效应和粉丝们的奔走相告,最终放送影院多达100家,并创下2.6亿日元的票房记录。这种依靠人际之间的传播形式类似上世纪90年代的旧版EVA,由观众"自己发现,所以自己有必要去谈论",并且使部分观众产生了作品在散发出一种只有自己才懂的信息的感觉。同样是他的作品,2009年的『夏日大作战』却和『EVA新剧场版 破』一样完全消除了作品中的这种"一对一"的感觉,以及诱发这种错觉的表现。细田施展了在东映动画里练就的浑身解数,融入了所有可能满足大众需求的娱乐性的要素。就像『EVA新剧场版 破』是为了普及EVA而存在的旧EVA的二次创作一样,『夏日大作战』成为了他本人1999年执导的『数码宝贝 我们的战争游戏』的二次创作,并创下了17亿日元的不俗票房。

当2012年EVA Q通过回归旧EVA的艰深路线,融入BL和GL——或者说AKB式的等等各种要素,获得旧EVA粉丝和宅腐动漫粉丝追捧的时候,细田守的第三部作品『狼的孩子雨和雪』(以下简称『狼之子』)及其主角"花"的出现突破了近几十年来日本动画和角色的传统内涵,成为了在后宫崎骏时代超越"动画"这一传统概念的作品,这是细田守个人作品迄今为止的一个大飞跃。

如果说突破了50亿日元票房的EVA Q作品里蔓延的还是当年那种只有自己才懂的信息的错觉的话,那么『狼之子』就是给观众带来一种人人都能以自己的方式来理解故事寓意的感动,获得惊人的42.2亿日元的票房收入也就不足为奇了。『狼之子』的票房成绩虽然在数字上未能超过EVA Q,但其对于整个日本动画界的影响力却远远超过了有着15年以上历史的对手。难怪在影片上映前后,就受到了激起整个御宅第二世代热潮的『机动战士高达』系列生父、一向以言辞犀利、辛辣刻薄著称的富野由悠季导演在影片公开前赞不绝口:

『狼的孩子雨和雪』的冲击(富野由悠季)

可以说已经开创了一个新时代。这部作品明显是把目标指向了革新。不过,身为作者的导演本人或许没有意识到,在追求手法的过程中自然而然形成了这样的作品。



不论是否意识到，可以说，与这部作品相比，过去的一切电影看上去只会像是跟为了迎合时代的手法在照葫芦画瓢而已。

这部作品既不是变身题材，也非恋爱题材，也不存在环保或是环境问题类的信息在里面。当然也更不是治愈系的作品。

这个故事早已跨越了过去的题材分类。想必这是因为其描写十分冷静。在这个意义上，可以说她是一部文艺大作，因为她对于真实的生命延续，儿童成长的问题的描写所达成的意义已经到了让人刮目相看的程度。

当然，在技巧上也许会有值得商榷的地方，但是这些细节问题都是瑕不掩瑜的。这部作品的构造可以说正是因为是运用了动画里特有的手法才得以成立的，却不得不被贴上动画电影的标签，不能不说是一个莫大的遗憾。

能够看到这种作品，作为制作者同行来说不得不说是很幸运的。

向开拓了动画的可能性的参与到本作制作的导演和制作班底致敬！

富野由悠季还在影片公开后和细田守的对谈里指出：

细田导演将这么个谁都会曾体验过的理所当然的故事，通过使用巧妙的动画修辞手法，组织到了一个十分适合观看的片长当中。虽然我不敢承认，但不得不说细田导演已经变得能够独当一面了，相信『狼的孩子雨和雪』在今后10年，20年里所获得的评价和认识，将远远高于今天。

富野由悠季导演这一番难得的赞美之词，一针见血地指出了『狼之子』的本质。细田导演不愧是开拓了一个时代的动画大师！就让我们围绕富野由悠季的评价，剖析这部作品的神圣光环。

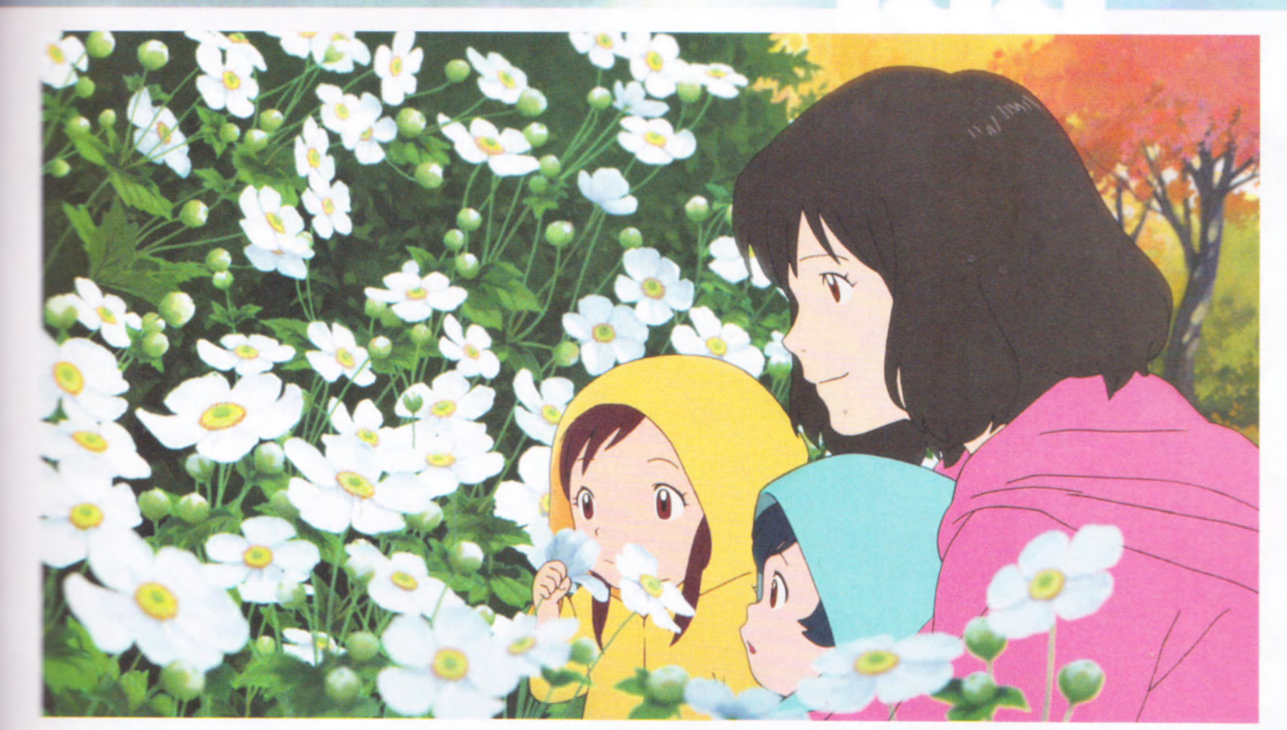
▲席卷日本电影院的『EVA 新剧场版 Q』

"长不大"的日式主人公 The Youthfulness

自从第一部『铁臂阿童木』在1963年登上荧屏，日本电视动画至今已经走过了整整50个年头。

在这50年里，在日本动画到了『宇宙战舰大和号』和『机动战士高达』的时代之后，主要描绘了一种使青春期的观众感到愉悦的情景，或者干脆就是一种妄想或者愿望，而成年人看到这种作品则会回想起自己的青春期。在这几十年里，观众们一直是力图从动画中寻求某种失落的青春期式的命题。无论是『EVA』中的碇真嗣还是『Death Note』里的夜神月，还是从『高达SEED』中的基拉・大和到『Code Geass』中的鲁鲁修，亦或是『凉宫春日的忧郁』中的阿虚再到『物语』系列里的阿良良木历，这些从世界系到空气系，冒险类到日常类，动漫粉丝眼中的主角或英雄，就像万年保持小学生不变的大雄和柯南，一直是高中生的孩子的形象。作为表现动画精华的动画电影也不例外，将好莱坞电影里常有的以成年男子形象刻画的英雄或主人公借鉴到日本动画作品的时候，往往让人费解：日本动画中的成年男子拥有成为英雄的人格么？





如果说曾经的奥特曼系列代表了特摄片里旧的价值观和意识形态的大故事里"大"英雄的话，东映的那群从恐龙战队一直延续到今天各式各样的假面骑士超人的假特摄片里，动作片演员身穿人偶服或者紧身衣的对打就代表了当代百家争鸣的小故事里的"小"英雄（该概念请参考二次元狂热APP的阅读日志『从碇真治到夜神月的想象力变迁——家里蹲式的心理主义到生存游戏中的决断主义』)。我们不难发现，无论是近半个世纪前的数十米高的奥特曼，或是一直延续至今的真人等身大的假面骑士超人，日式英雄的标准总是叉着腿并手叉腰站立的那个英姿飒爽的姿态。而我们也不难从细田守成为独立动画人后的三部作品的宣传海报上的女主人公姿态看到这种日式英雄形象在细田笔下巾帼般的再现。

除了EVA私小说式的『穿越时空的少女』(该作的原作也是近半个世纪前的作品）采取了女主人公紺野真琴独自的跨越动作外，在原创的『夏日大作战』和『狼之子』的宣传海报里，篠原夏

之所以成年男子的英雄形象在日本动漫里往往被沦落为类似『TIGER & BUNNY』里的虎徹，又或是『宇宙兄弟』里的六太这种有点MADAO（废柴大叔）式的角色，而不能完全将好莱坞式的硬汉形象搬来，正是因为存在意识形态上的让人不由得起疑的差别。当人们不能从成年男子的角色里寻找到英雄形象的时候，日本的动画和其他影视作品里出现那么多的少年少女的主角就不足为怪了。单就动画这种影视形式来说，就连擅长于制作面向不同年龄层次的动画作品的日本都是如此，其他国家更是可想而知。很显然，细田守的『穿越时空的少女』和『夏日大作战』也是在这个失落的青春期式的命题中产出的。

动画作为适于描写这类命题的艺术形式，一直被赋予了"用青春期的眼光新鲜活泼地描绘故事"的社会角色。从制作方的角度来看，无论是4、50岁的细田守、庵野秀明、今敏等大师或是60、70岁的宫崎骏、富野由悠季、高畑勲等老先生，动画界的巨匠们一直在将自己心中的"年轻的那部分"映射到少年少女身上在进行电影创作，也就是电影中的Juvenile（日文概念直译，英文叫young adult fiction）题材。





希和花都采取了典型的日式英雄式的叉着腿站立的姿态。这就是细田守在寻求自己的"英雄形象"的进程的体现。也就是说，从『夏日大作战』到『狼之子』，细田守实现了从刻画受到大家族支撑（见左图，处于篠原夏希背后的大家族成员暗示英雄背后有家族的支撑）的网络半虚构英雄的"角色"，到刻画艰辛支撑家庭、养育孩子成长（见本文题图，花抱着孩子的姿态表现了她抚养孩子长大的毅力）的我们身边无处不在的母亲这个英雄"人物"的转变。



从“角色”到“人物”的飞跃

The Personification



▲『白蛇传』


▲『岁月童话』


▲『平成狸合战』

从“角色”到“人物”的转变，可以说是自从『白蛇传』(取材于中国四大民间传说之一的日本第一部长篇彩色动画电影)于1958年公映以来，日本动画所一直未能逾越的壁垒。当初日本在以迪斯尼为典范，将动画制作成儿童向的媒体作品的时候，一种将作品中的人物由“设定”和“世界观”进行构造化的方法就几乎在无意识间束缚了日本动画制作者们的创造力。而对抗和摆脱这种无意识中的束缚的代表人物，就当属在自己导演的作品『岁月童话』和『平成狸合战』里一直追求描写“人物”而不是“角色”的高畑勲了。从这个意义上看，可以说细田守的作品是更接近于高畑式的作品系谱的。

早期宫崎骏也曾经批判过庵野秀明，说他的作品描绘的不是“人物”而只是“角色”，其实宫崎骏本人归根结底描绘的也只不过是“角色”而已。在论及“人物”和“角色”之区别的时候，不少观众和评论者会简单地将宫崎骏和高畑勲他们的作品都视为“吉卜力工作室”这个大的类别里。实际上在动画的领域里，不论是制作方还是作品观众都难以摆脱“角色”的束缚。也就是说，一般观众在谈论宫崎骏的时候其实只是在讨论“动画是如何描绘接近于‘人物’的‘角色’”而已，一直没有能够归根结底地上升到“动画有没有在描绘‘人物’”这个视点。

之所以笔者认为细田守的作品“接近于”高畑勲的系谱，正是因为在细田守前两部作品『穿越时空的少女』和『夏日大作战』里，他所描绘的紺野真琴和篠原夏希仅仅是接近于“人类”的“角色”而已。这里最大的原因之一，就是这两个主人公都还只是十来岁的少女。就像前面所说，日本的绝大部分动画至今所描绘的主人公都停留在这个年纪，或是年纪更小的少女们。即便是在家庭向的故事中，主要情节往往都是从主人公经历青春期第二性征发育、到与异性接触、磨合、交往、结婚为止。从想要在动画里描绘少女期的女主人公的那一刻起，动画至今所培养、积淀出的文法和样式都会将故事局限在从少女发育期到成熟期之前的那个阶段。哪怕是一点细微的动作，表情，语言……不论是如何力图去描绘“人物”，这个被描绘出来的结果都会有那个“角色”的模式和影子，用通俗的话来说，就是难以走出所谓“萌系角色”的套路。

那么细田守又是如何跨越这个模式的呢？与利用自己心中的“年轻的那部分”进行动画制作的前辈们不同，细田守在进行创作时运用了自己的亲身经历和现实中身边发生的事件。例如在『穿越时空的少女』里，细田将自己在动画界里诸如本文文头所提到的因威望不足而被撤下『豪尔的移动城堡』的导演一职之类的遭遇，和在业界艰难打拼的经历融入到了作品中，通过数十年前的原作中所刻画的穿越时空的这个人生“后悔药”，真情实感地描绘出了整个故事。而与之相似的是，有关前一年(2005年)的海贼王剧场版『祭典男爵与神秘岛』，细田守本人也在采访中承认是“利用失去伙伴的船长这个主题暗喻自己这个曾经失去伙伴的导演”的事实。在细田的首部原创作品『夏日大作战』中，将他与妻子结婚时“去乡下见大家族成员时那股一开始没有任何期待感，却在结婚后感觉意外的有趣”的心态原原本本地再现在了“被





筱原夏希假借打工之名，让自己冒充婚约者，陪她回老家乡下的小磯健二”之上，使得故事变得有血有肉起来。

细田守的孩子恰巧在『狼之子』上映时诞生，不过妻子怀孕之事是在细田守作画分镜完成时才得知的，孩子的诞生和这部作品本身并没有任何必然的联系。婚后没有子女的细田目睹了现实中的母亲们抚育儿女的一幕幕，而『狼之子』就是对现实的描述和憧憬。这种描述和憧憬并非是像 EVA 里的碇真嗣，对于回归自己母亲的子宫（EVA 的 Entry Plug）或是其克隆体（凌波丽）的一种角色性的俄狄浦斯式的恋母癖。细田守的母亲在他制作『夏日大作战』的时候就已经过世。母亲的去世给细田守带来的除了悲伤之外，据他自己所言，更有一种“母亲已经尽了自己的义务，接下来就该轮到自己了”的人生使命感。正是有这种即将到来的使命感，细田守对于母亲这个存在的意识，与其说是一种孩童时代的、对于母亲的钦慕与感恩，不如说是对向往成为为人父母的人的期待。

也正是这个跟自己的经历息息相关的期待，才使得『狼之子』的女主人公跨越了以往动画所描绘的第二性征的发育期和成熟期，直接描绘了与异性结合、产子、一直到自己的孩子也成长到青春期第二性征的这样一个母亲的作为20-30岁左右的“大人”的成长历程。这一变化看上去虽然细微，但是对于日本动画和与其有亲和度的媒体作品——如漫画，轻小说等的世界来说，却是有着重大意义的。

描绘这一年龄段的女性的动画虽然数量上并不多，却并非完全不存在。像是“大姐姐”这样的“角色”，或是“母亲”这样的角色也是广泛存在于动画的世界里的，在创作的时候细田守也有可能陷入这些角色的定式之中。『狼之子』通过将 13 年的故事浓缩到两小时片长的电影里的方式，避免了这些个“角色”要素存在的可能性。在创作思路主要来自对母亲的倾慕与向往的同时，作为对于今后为人父为人母的思考，作品的一个思路契机也来自于自己的 30 岁左右的妻子。细田守将他妻子的所谓“一种不符合年龄的大学生般的形象”映射到主人公“花”的身上，可以说正是让这种略显靠不住的母亲的形象巧妙的创新了至今动画或其他影视作品里所描绘的“母亲所该有的形象”，以一种独特的懵懂感让“花”展开了其作为“母亲”这个“人物”所特有的挑战。

正因为细田守的『穿越时空的少女』和『夏日大作战』来源于现实生活，这两部作品里所刻画的主人公才更加接近于现实，而不是抽象









▲“成年女性的动画时间”



▲『悬崖上的金鱼公主』

化和理想化的存在。例如在『穿越时空的少女』里出现的并不是动画里常出现的粉嫩美少女，而是有着傻气和缺点的现实化了的紺野真琴；而在『狼之子』里，因为这种没有经历过育子的憧憬，所以才会出现通过一个懵懂的花挑战母亲这个“人物”，来展示给观众“通过养育子女、看到子女一天天长大而带来的幸福感”的一种美好境界。

正是细田守将这种美好境界和“狼之子”这个幻想要素相结合，才让作品在获得电影性的同时，通过理想化了的、抽象了的符号，让观众体验到一种独特的现实感以及来自内心的震撼，反衬出花这个“人物”作为细田守对于“母亲”憧憬的成功具现。而命运般地与影片上映同步诞生的细田守的孩子，就像这部作品所达成的一样，象征了从动画一直以来的女性“角色”中一个全新的“花”这个母亲“人物”的诞生。可以说，细田守在这部片子里所达成的，就是将他向来不给人物影子的二次元式的画法和与这种画法南辕北辙的将主人公作为“人物”而非“角色”进行描写的方向性相融合的一种独特风格。

如富野由悠季导演所言，这部作品里这种女性主人公的描绘方式对于日本动画这种媒体形式，可以说是有着巨大的意义。这种摆脱了长期以来以十来岁的女主人公作为“角色”的描绘方式，对于日本动画自『白蛇传』以来一直存在的根深蒂固的定式——即“动画是为了孩子们（和御宅们）而存在的东西”，提出了一个巨大的挑战。

日本轻小说的创作者在企划阶段，将大学生或是已经毕业了的女性作为主人公的作品送到出版社编辑部时，经常都会被要求改成高中生，或干脆因此直接遭拒。一直以来，每当为了让“角色”这个符号能够在读者和创作者之间产生共鸣的时候，10来岁的少女就成为了一个不可缺少的元素，这种不可或缺性正恰恰反映出与动漫和轻小说密切关联的业界里，“角色”给作品所带



来的规制性之强烈。

细田守之所以能够成功摆脱禁锢，一是由于他的个人动画工作室的创作可以不受大厂惯俗的支配和约束，二是他活用了从东映学到的制作理念。『穿越时空的少女』和『夏日大作战』以充满娱乐性和符合动画观众口味的特色建立了作品地基和观众基础，这有助于他在『狼之子』里更好地自由发挥这个外生要素。『狼之子』中将主角和视角都集中到“花”这个母亲身上，这一特点与“『悬崖上的金鱼公主』里最终没有选择母亲的丽莎，而是将小孩子的宗介和波妞设置为故事中心”的宫崎骏有着根本的不同。事实上，细田守延续了『岁月的童话』里描写10岁的少女和20岁后半的女性之间往复的、力图在动画里描写（当时的）现代女性”的高畑勲的创作风格。

当然，细田守并不是在这个时代里唯一向日本动画里的传统女性“角色”发起挑战的动画人。日本NHK电视台在2011年初和刚刚过去的2013年3月就曾经在“大人的女性动画时间”的动画系列里，面向日本动画的非传统收视人群——即30、40岁的女性，播出了直木赏得主的女性作家的短篇小说改编的动画化作品。诸如以『人生 Best Ten』里的39岁单身女性，以及『不在他处 正是此地』中的大学生的母亲为视角的故事，都是超越了传统“动画”里“少女女性”的范畴，描绘“成熟女性”的作品。而细田守在动画电影界的成功，让日本动画界看到了从“角色”到“人物”的转化的美好前景。

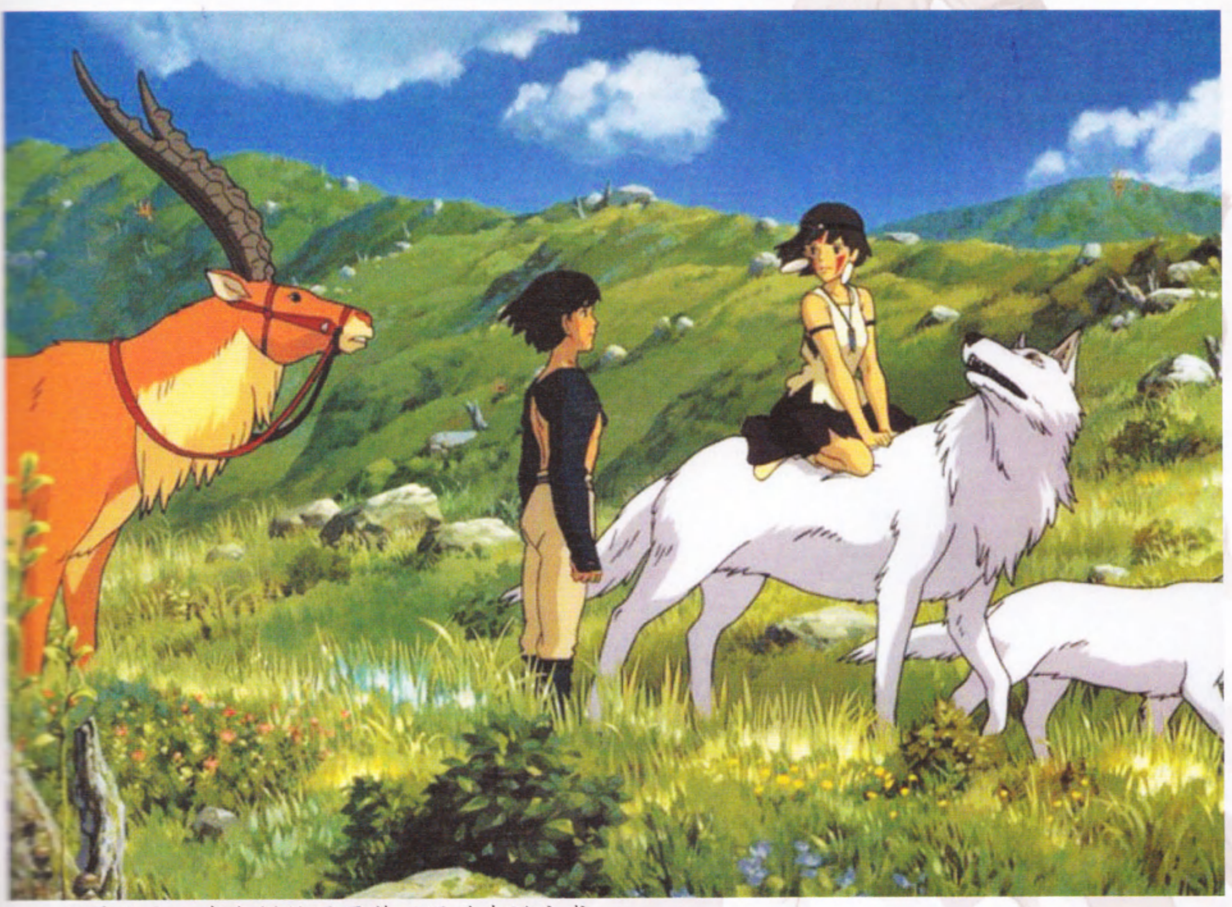
想象的余地和“可能性”
The Spatiality

在『夏日大作战』里，细田守为影片内容做了精心的准备，并在动画演出设计上动用了全方位的娱乐手法。各种假想空间 OZ 里集合了众网络用户力量的对抗 love machine 的打斗场景，以及最终集聚大家族成员的力量将小行星探测机的坠落轨道移开的挑战可谓是一波未平一波又起，让观众大呼过瘾。而到了『狼之子』里，细田守的这种尖端的演出技巧被他有意的抑制，取而代之的则是一种为了使故事更容易让观众理解和情感代入的制作方式和缜密的叙事性和时间控制。在短短 2 小时的片长里有条理地浓缩了 13 年的故事，并且不会陷入一种流水账式的记叙和缩减，而是有张力地描绘了“花”作为母亲从孕育子女到子女独立的每一个进程，并将每个场景印刻在观众的心中。比如将父亲的“他”的死放置于整体片长的六分之一不到的地方，“雨”溺水的事件放在整部电影的正中，这种严格的时间控制不仅对精简次要剧情起到作用，也能使想要描绘的地方实实在在地被浓缩地描绘出来。

再如片中一个重要的主题，关于到底是选择作为狼活下去，还是作为人活下去这个问题。这里本来应该可以像『幽灵公主』那样将动物世界和人类世界的对立轴明确地描绘出来的，细田却有意没有选择这种手法，而是用姐弟俩那场动真格的打斗来表现出来，将原本畏首畏尾的“雨”和原本调皮捣蛋的“雪”两人的角色性格在故事后半对调，展现出他们各自在成长中的变化。如果是一般的叙事风格的话，很可能会故意让两个选择了不同道路的姐弟的人生以某种方式相交汇，或是以对抗的形式，又或是以互相理解的形式进行发展，而这部电影却是以两人的道路一直分裂，互不干涉的形式结束，这种距离感可谓难能可贵。







▲『幽灵公主』中也描绘了两种不同的生活方式



▲父亲的“他”的死放置于整体片长的六分之一不到的地方

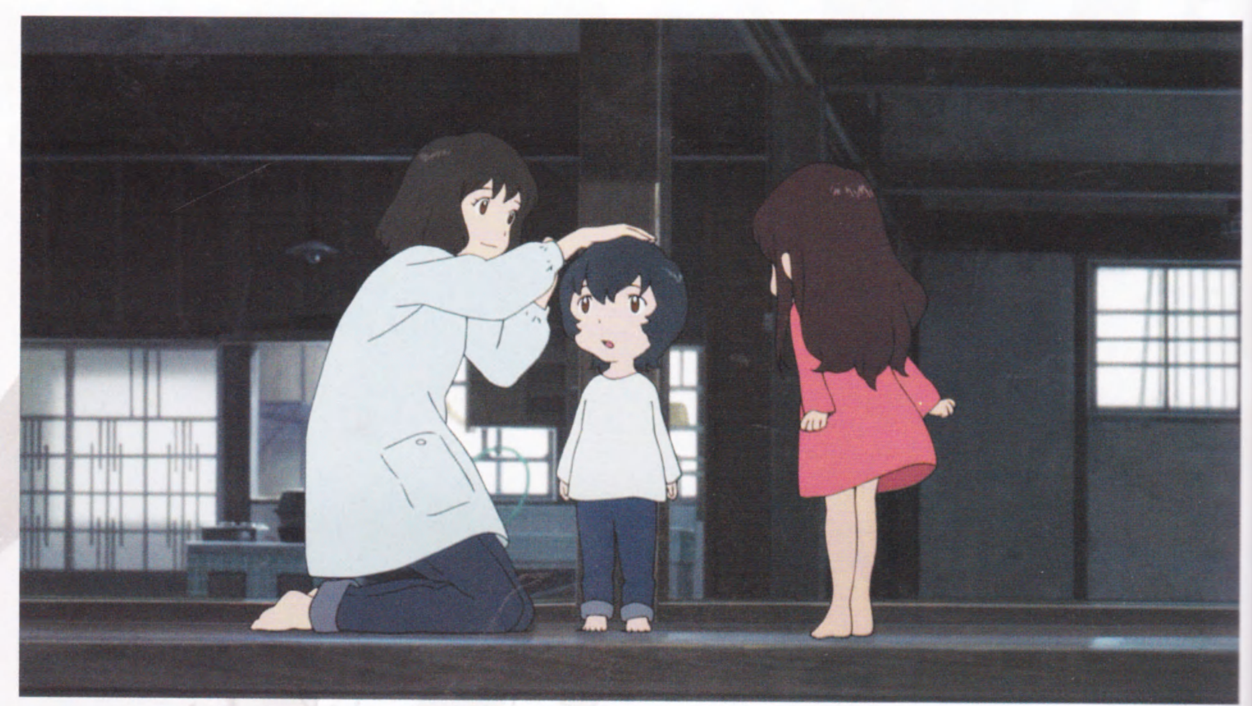
其实这种给人以想象余地的描写在片中其他地方也可以见到。例如在“老师”带领下穿过山脉映入眼帘的那个湖的场景里，“雨”眼前的那一簇花其实与母亲片头梦想中所见到的花坪是同一种花。也就是说，作为的儿子“雨”接下来将要生存的大自然其实是与母亲“花”内心的景色有某种联系的，然而母子二人相互却并不知晓。又比如关于像是“花”发现狼男的“他”死去时的桥是与“他”踌躇该不该向“花”坦白身份却最终没能说出口时两人所在的桥是同一个地方等等的各种遍布全篇的点到为止的暗示。这些地方都并没有选择不留余地去揭穿这种暗示的真相，而是让观众自己去汲取个中含义。当然细田导演本人自己心中一定有他的答案，而他没将自己所信奉的答案通过影像强加给观众，只是将它们提示在这些个场面里，让观众自己去延伸想象力去判断和填补空白。可以说，正是这种让观者的想象力参与进作品中来的娱乐性，使得这部作品获得了其他动画所没有的“可能性”。

如果这里换成富野由悠季或者庵野秀明导演来编排的话，大概就会去描绘“孩子不能选择父母的不条理性”，以及发展成“父母为了自己的生存意义而(最终)杀掉自己的子女的矛盾”的纠葛和冲突。当然，这样的展开并非不如细田的版本，正像前文所说，日本的幻想题材动画的中核一直描绘的都是一种“思春期的子女如何从父母的影响下独立”的主题，而“(让父母)从子女处独立”的这种思路本身就很稀薄，就连这种剧本的储备也是不够的。在这种情况下，『狼之子』的出现可以说有着重要意义。如果说细田离开东映后的三部作品里最有冲击力的是『穿越时空的少女』，让动画粉丝最能享受的是『夏日大作战』的话，最让人感受到动画未来的可能性的，还得属这部『狼之子』。









从娱乐性和作家性的两立出发，不断变化的动画 The Fluidity

就像上文所举的富野由悠季和庵野秀明，作为电影演出家的能力越高，其“作家性”往往就成为一种麻烦，会干扰到作品本身的贯彻娱乐的可能性。其实，也就是这种地方造就了细田守和他的前辈们的不同之处。

押井守导演曾说过“制作至今没有过的东西就是电影有趣的地方了”。然而作为娱乐的电影一般都是由制作方所长期积累下来周知的构架方式所制作出来的，若不能按照这些方式制作，就很难成为一般意义上的娱乐性电影。另外，如果不是像『柯南』或者『哆啦Ａ梦』之类的系列动画的剧场版，而是制作像细田守所制作的一个独立故事的长篇动画电影的时候，为了使故事成立，在能够确保娱乐性的同时，也需要这个制作者或者导演的某种作家性和实力，而能够在电影构筑力和娱乐性上实现两立的动画人并不多见。可以说细田守在『夏日大作战』里明确地展示出了这种两立性，相对于将自己的人生都代入到作品中的 EVA 粉丝和表示不可理喻的非粉丝的极端对立，就算是不喜欢『夏日大作战』的人至少也能理解她的内容。正是这种容易理解性才使得它获得了票房上的成功。为了使当今略带闭塞感的御宅们所支撑的日本动画获得更大范围内的认知和评价，动画界所需要的正是这种作品和动画人。原本细田守是可以继续固守他在这种时代需求性中扮演的标兵人物的，然而在『狼之子』里，我们不难发现，他却又向着别的方向迈出了新的步伐。

漫画『人造人 007』、『排球女将』的作者，已故漫画家石之森章太郎曾经说过，漫画一直以来都被认为是比其他的艺术形式更低一个等级的存在。虽然他曾一度因此而叹息，然而某个时期以后他就释然了。因为他开始觉得，“文学和雕刻之类的艺术一定程度上已经是设立完成了的艺术门类，漫画却不是。正是因为漫画一直都还未成熟，所以才能一直保持其形式的不断变化，而这就是漫画这门艺术的价值所在。”石之森的这番话对动画也是适用的。

长久以来，未成熟的动画在描绘的都是一些未成熟的年轻人，这些长不大的主人公的故事也都是给未成熟的观众们（孩子，御宅族）看的。无论是早期的『宇宙战舰大和号』或是『机动战士高达』，从世故的旁观者的视角来看，这些都是一般成年人会觉得很傻甚至嗤之以鼻的幼稚作品。然而正是因为这些作品里有着某种挑起青春期年轻人的心理的某种本质性的内核，一种面向“成年人”的艺术里所没有的东西，相对低龄的观众才会这样喜欢这些作品，这种本质性的描写直到现在的动画都没有改变。不论是引领时代的『EVA』，还是『穿越时空的少女』和『夏日大作战』里都存在这种本质性的关于少年少女冒险并成长的“启程式”主题。

然而，动画和漫画一样是将艺术价值侧重于其本身的不断变化的过程之中的，长期沉浸于这种单一的少年少女的启程式主题的制作方法其实并不利于动画这种媒体形式发展。当年的押井守，就将许多前卫领域的要素在保持动画本身的趣味性的基础上引入自己的作品中，从而使得动画变得更有魄力；还有就是早期『机动战士高达』里通过引入真实的战争观和人物描写，使得当年已经落入俗套的机器人动画题材获得了更多人的欣赏，这些都是在通过对于动画内核的不断改变来升华其价值。

而到了『狼之子』时，细田守在自己的电影史里重复了动画史的进步，只是从和押井作品是『机动战士高达』的进化不同的角度出发，从根本上让日式动画（Anime）回归到了动画电影（Animation）这个最为原本的起始点。

突破题材的“普遍性” The Ubiquity

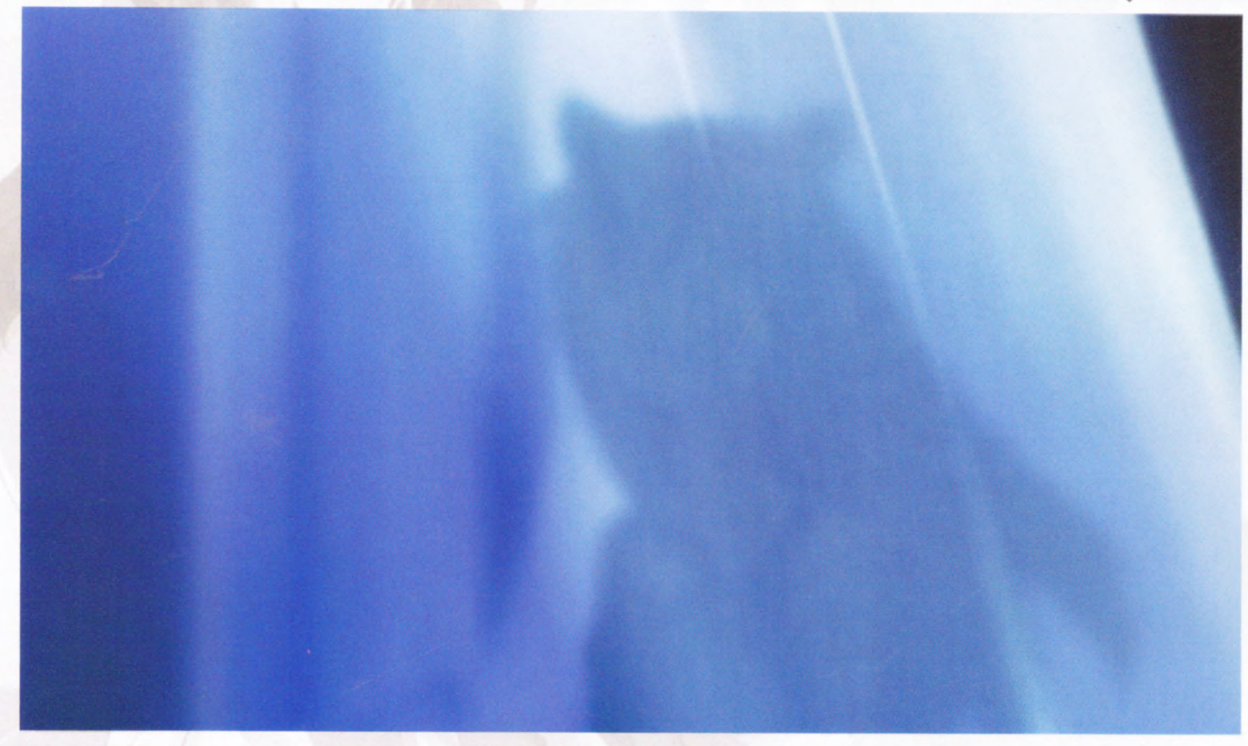
日本动画发展至今，对各种题材的故事情节的叙事方法和细节布置都有着积累沉淀的约定俗成的章法，细田守在东映动画的时候正是吸收了这些章法。例如如何去让观众尽兴其中，又如何引导观众的情感等等的一系列背后的功夫，这些都已俨然成为日式Anime中最为根本的一种特征。作为运用了这种出色手法演出的结果，观众的情感状态基本是受到电影演出家的控制的，而这种演出控制的成功案例，就有了充满理论性演出的『夏日大作战』。在『狼之子』里，细田守本也可以延续运用这些演出手法进行制作，通过这些熟门熟路的手法实现一个简单明快的故事，让自己的观众在想要他们流泪的时候流泪，想要他们笑的时候笑。但在表现像全人类历史中延绵不断的一种“父母养育子女，子女不断成长”的传承性之类的宏大的主题的时候，这种夸张变形的演出和展现技巧就变得不合适了。为了不让故事沦为“主人公历经千辛万苦，并最终得到回报”这种充满即视感和虚构性的一般养育子女的故事，同时也是为了最大程度上忠于这部动画的主题，细田守被迫选择抛弃了这种演出，跳出了这种所谓“日式动画（Anime）”的作品制作，也抛弃了他一直以来在东映动画和前几部作品里所一直运用的表现手法，打破了类型动画的定式，选择了以一种近似于纪实片形式的，用来描写这个虚幻故事的一种有点矛盾的叙事方法。

对于作为一个靠演出吃饭出道的动画人来说，恐怕没有什么比让细田守这样把手上的武器统统缴械，脑中的专业知识全部清空从零开始更难的了。由于这部作品的主题的特殊性，制作这部电影时他至今所掌握的知识和技巧已经不足以胜任，因此对于细田来说更像是一种对于他所从未驾驭过的新领域的探索和学习的过程。一个非常具有象征性的地方就是在狼男第一次展现他的真实身份的场景里。如果这部电影是“变身题材”又或是“狼男题材”的话，那么这个场面就应该是一个很大的看点。如何将变身成狼的过程展现的具有冲击性和跃动性就成了作品成败之处。这点和以往的『美少女战士』或是『假面超人』也是共通的。

虽然细田守一开始也将这个变身场景里人变狼的过程描绘得跟变身题材作品里一样相当有魄力，然而当他把这个场景置于作品主题之中，才发现这么个给人留下深刻印象和冲击力的场景并不适合这部电影所要表现的主题。于是在斟酌决定全篇基调的这个场景时，细田就开始发现自己曾经在『夏日大作战』里运用的手法在这里已经不再管用了。最终费尽苦心的细田守摸索出的结论也就成了我们所看到的——这个场景和狼男的外貌变化被描绘得十分柔和自然，并和接下来他和花两人结合的镜头很自然地接续了起来。作品全篇的制作中更是充满了这种细田导演的与过去的自己的斗争和向新纪元的挑战。

又如在教室里雪在窗帘摆动中变身的场景，或是最后花目送雨向山离去的镜头，一般意义上电影中应该将这些关键场景演绎得更加戏剧性。然而细田在这里并没有通过带有演出性的描绘将这里的情感堆积得很深来使观众落泪，因为他描绘这些场景的目的并不是想通过渲染与狼男恋爱这个特殊事例来获得一种戏剧性效











果，而是想要将故事与“与某人恋爱，结婚，生子，教导孩子自立”这个谁都有可能会体验的事实联系起来，表现对这种生命的交合和传递的一种敬重之心。

电影中为了获得更大程度上与观众的共鸣，制作者常要去“描绘普遍的东西”。然而这种“描绘普遍性”往往不是将自己所拿手的地方都发挥出来就能够实现的。细田守将自己拿手的东西一度封印起来，再去重新审视故事主题和动画这个媒体，才通过不有意渲染的这种特殊的描写，使得这部电影在一个幻想设定下能够获得真正的“普遍性”。而这种“普遍性”恰恰又是突破了至今日式动画的任何一个题材后，获得的一种在人们所追求的的各个题材的“普遍性”之外的特殊的存在。反过来说，细田守是通过『狼之子』将一直笼罩在日式动画（Anime）上的“封闭性”的这个特殊性给打破，回归了动画（Animation）其应有的普遍形式。

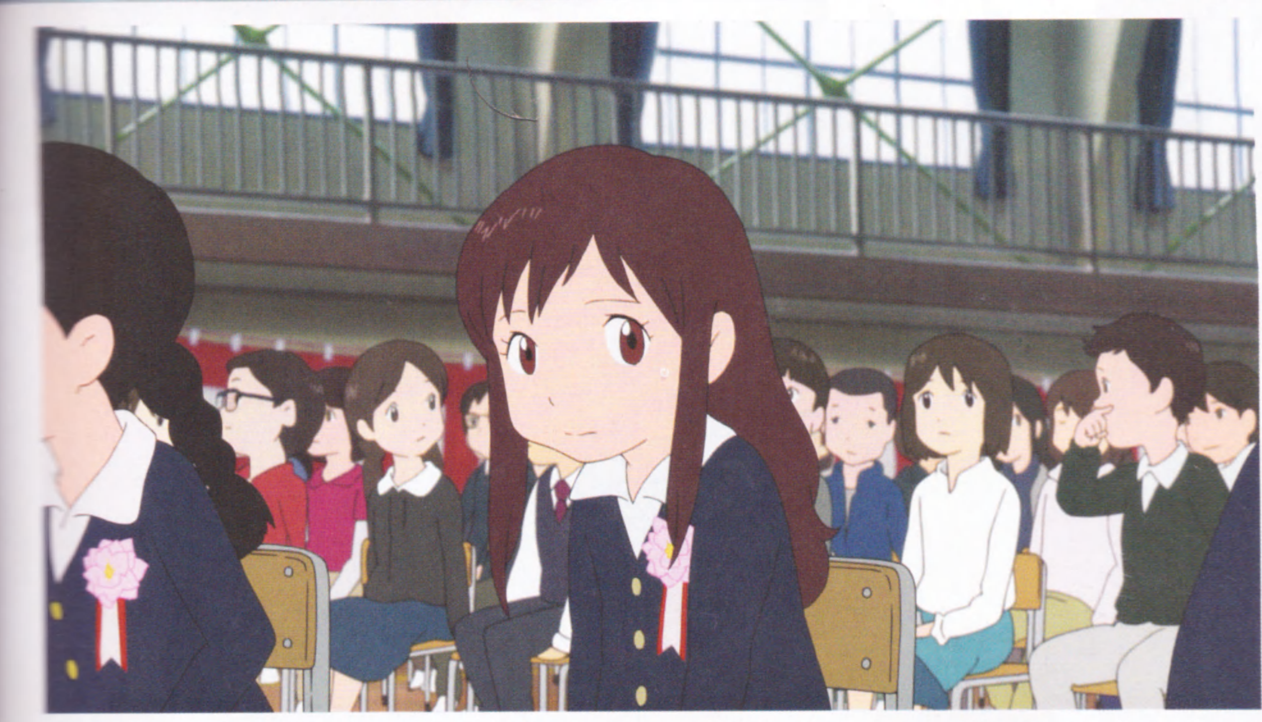
说到封闭性，就像有各种军事宅，地理宅，动画宅的分类一样，动画和电影的观众也是喜欢某个或是某几个类型的动画的人居多。喜欢动作片的人不一定会去喜欢言情片，喜欢文艺



片的人也不见得会去喜欢冒险片。之所以我们常说众口难调，其实这是因为观众们喜欢的正是上文所提到的类型的影片中长期所积累下来的独特表现手法，而整个电影史和动画史就是一直在追求某种类型的范围内极致化了的影片。正像上文中提到的，动画这个类型的价值就在于其作为一种不断变化的媒体存在，为了在这种状况下追求普遍性，就需要有一种突破题材的必要性了。『狼之子』不仅横跨了动画内的这种题材的分类，更突破了所谓“动画”这个大的类型本身的存在。

也许有人会从“母子爱”或是“家族成员间的羁绊”等等的视角来看『狼之子』，然而细田守想要表现的却是超越了这些主题的俯瞰整个人生历程的视角。也就是包括了“母亲养育子女，子女成长后最终还是要离开母亲”等等这一切在内的一个“为人母”的过程。正因为故事并非单单想从“母子的羁绊”的视角切入，最后雨离开花的场景里换做是别的题材里作为母亲的花很可能说的“别走！”才会被换做是她对于子女最终必将离开自己的一种理解。这里存在的并非是一种子女是否应该最终离开母亲的命题，而是在承认了这是一个不可避免的分离之后花对于自己养育子女是否有一种达成的满足感的故事。而这种满足感也并非是像表现“母子的羁绊”主题时需要通过例如最后那个分离的镜头的演出技巧进行升华的存在，而是一点一点积蓄在全篇动画里的。

因此虽然很多观众在看完此片后觉得“深受感动”，甚至有人觉得“不知道为什么在看的时候一直泪流不止”，然而真正在追究他们到底是因为什么而受到感动和流泪的时候，却很难说出他们是因为哪一个或是哪几个场景而受感动。故事里虽然有提示一些诸如父亲惨死，儿女成长后离开母亲的这么一些可以轻易让人伤感的场景设置，细田守却有意没用戏剧性的演出手法来刻画这些事件和场景赚取观众眼泪，而是在通过动画这种媒体对一位母亲的人生经历（这里甚至可以不必是母亲抚养子女的故事）的展现，使得观者能将回顾自己的人生来获得感动。每个人都有不同的人生，而能够让每一个人联想起各自的人生的作品，可以说就是获得了最大的“普遍性”了。我们评论『狼之子』的时候，跟细田守用这部电影刻画他的人生中



的母亲形象一样，就是在用它来谈论我们的人生，而这种评论只是因人而异而已。

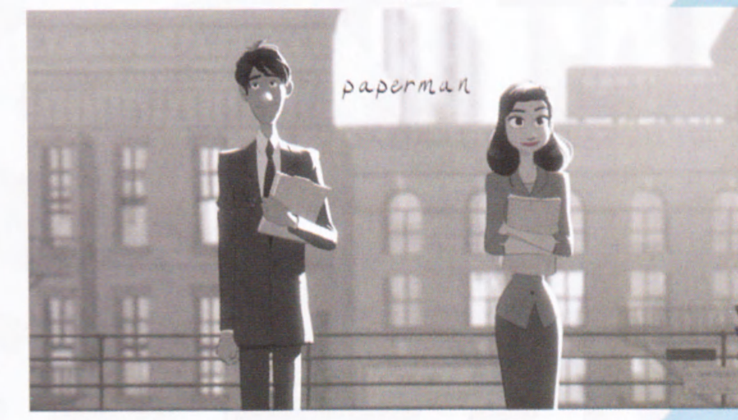
在『EVA』登场的 1995 年后，观众对于娱乐影像作品的解读能力有了一个质的飞跃。为了迎合这群观众，日本电影和动画整体的演出“质量”也随之获得了上升，这里的质量就表现在对于某种题材的影片给观众带来的“冲击”的不断深入研磨。然而这就仿佛御宅族很难融入所谓主流社会的现实一样，当制作方和观众都沉浸在这种题材的快感之中的时候，他们对于演出和他们所喜爱的题材作品手法的理解越深，就会在制作和观影时越难以跳出这一桎梏。

在日本动画逐步获得世界范围内认可的今天，这种固执于某种手法和类别的描写形式的“宅向作品”其实并不利于动画进一步的普及，而『狼之子』这次在电影院能够获得如此成功，靠的正是跳出了这个限制了题材发挥的理解范畴，才让许多平时不看动画的电影爱好者也能走进院线欣赏。从这个意义上看，可以说是重现了宫崎骏在数十年前开始将动画搬上主流舞台的伟业。

『狼之子』在日本上映前就预定在世界 34 个国家的展会上巡回上映的事实，以及运用了背景和人物同时运动的世界最先进的 CG 和手绘融合的描绘手法来表现与宫崎骏的『幽灵公主』(自然与人类)，『悬崖上的金鱼公主』(人鱼和人)等作品相通的主题，这样融合了现代的动画技术和普遍主题的制作方式，足以证明细田守作为后宫崎骏时代日本动画的代表人物，有着与宫崎骏类似影响力的存在感。这种影响力的传承和前文中提到的他在描绘“人物”上与宫崎骏的“角色”的不同却是不矛盾的，如果说宫崎骏是让动画有了其更为普遍的思想性，细田守则是拓宽了承载这种思想性的表现手法，也就是一种突破了题材的客观叙事手法和其对观者自身经历投射的“普遍性”。

影像而非台词实现说服力

The Picturesque

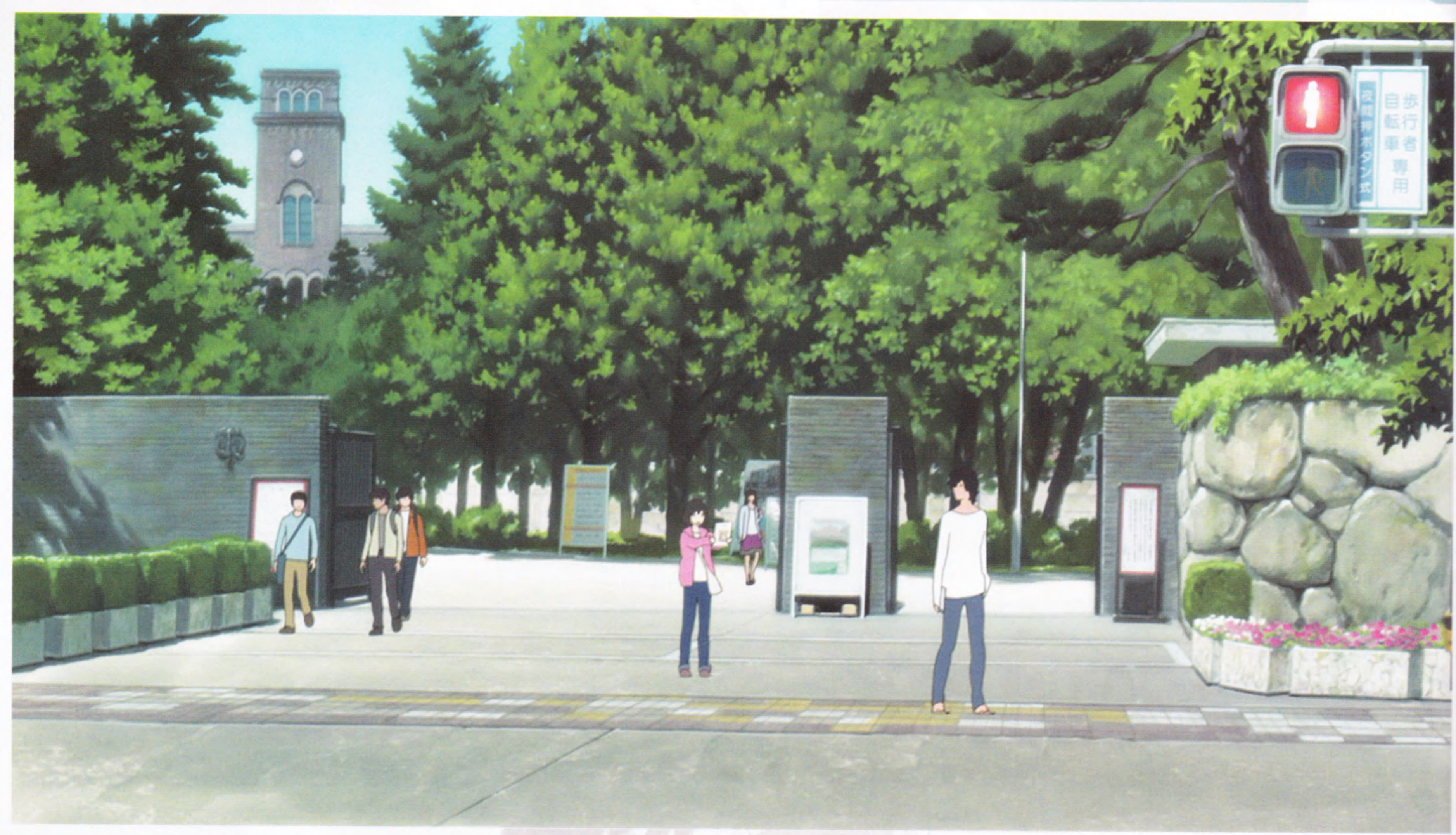


▲『Paperman』

如果说获得了奥斯卡和安妮双项大奖的迪斯尼短篇动画『Paperman』是在表现手法上将电影还原至黑白和无声世界中最初的感动，在技术上将动画的 2D 人物和 3DCG 技术实现了完美融合的话；『狼之子』就是在叙述故事的手法上，偏重利用靠背景和场景而非过多的说明性台词去说明故事，在技术上打破从来的动画摄影方式的规范，将 3DCG 完全融入到动态的背景里，使得故事的每一个细节都获得了更有说服力的真实感，才使得观众更能将自己的人生代入这个完全虚构的作品当中。因此说『狼之子』是在回归了电影最原始的感动之上(电影的初衷还是靠影像的演出来叙述故事)，将新的技术和手法成功融入了既成技术和手法之上的毫不亚于『Paperman』的动画作品典范。

目前日本的主流动画里强调人物和动态的特写，而『狼之子』从一开始花和他相遇的情





景开始，就充斥着一种远景描写——也就是将主人公完全置身于镜头的远处，人群当中，有时甚至会出现完全没有人物登场的镜头。这些镜头里不论是自然界里的一树一花，又或是城市里的人群的移动和光线的变迁，都没有任何一种重复感和虚假感，这种场景设定的趋近真实性可以说就给作品本身就奠定下了一个写实的基调。

就像当年宫崎骏在采访中所说的那样，“能够在作品里描绘出自然界的‘风’是自己作为动画人的首要目标”。而细田守这部作品里的“风”的重要作用可以说相较宫崎骏是有过之而无不及。狼男在花面前以及雪在在草平前变身的时候如此，狼男变身的时候风起，变身结束风停，雪变身的时候风恰到好处地将窗帘吹起挡住她变形中的脸。片中后段雨要去山里救老师和雪要和草平留宿学校的那天一早暴风雨前起风的场景也是如此，这里的起风暗示出了姐弟两人在这里即将做出人生的选择。可以说『狼之子』里的风所体现的都是一种生命具有跃动感的成长及变化。带有这种生命成长主题的表象也可以在片中像是斗转星移，树叶上的露珠，树枝上的小动物之类的描写中信手拈来。更不用提主人公的花，雨，雪名字里各自所带有的象征性和生命力的所在。

与一般动画不同，『狼之子』里甚至邀请了时尚设计师参与制作。例如在刻画“花”这个人物的时候，不会将对她的描写仅仅局限于一个半工半读的苦学生的形象，而是在该表现自己女性魅力的时候选择相应的服饰和装扮予以表现。平时自己一个人孤独生活的花将自己的生活安排得井井有条，虽然是一个人过，也能做上好几个菜吃上一顿像样的饭。与狼男的“他”相遇后也能展现手艺让他吃上有着花独特吃法的烤鸡肉串，而这代表了自己对于家族成员的爱的鸡肉串一直能够延续到“他”死去以后许久。正像她解释“花”这个名字来历的时候所说的“面对生活和困难能够保持微笑地面对”，这些生活



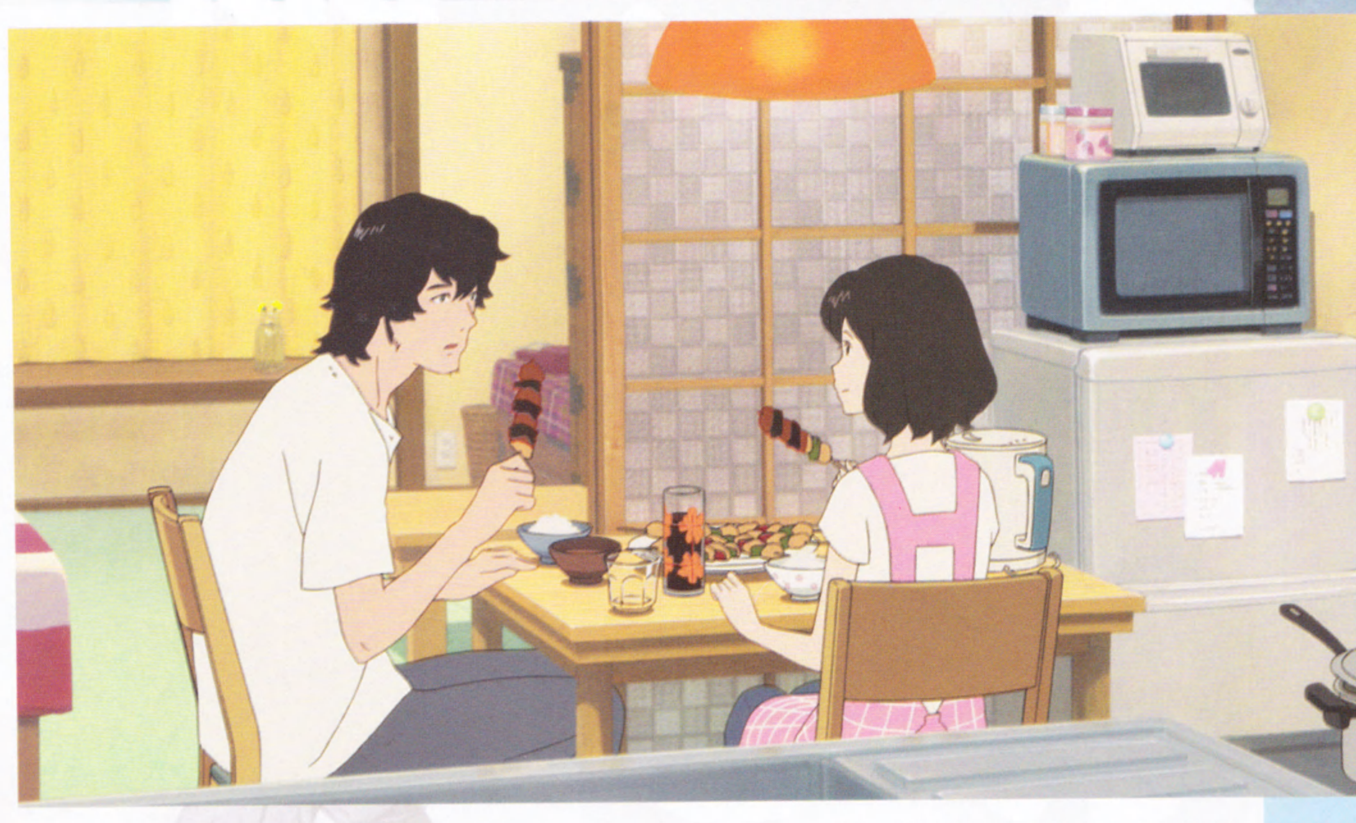
▲狼男在风中变身

▼暴雨来临前的早晨



中的点滴都在无声中显现出了花坚强而温柔的形象。

我们还能在作品中找到屡屡登场的书的存在。从一开始一个人生活到与狼男的短暂邂逅，再到一个人抚养子女，以至最后孩子离开自己，可以说花一直都是孑然一人形影相吊，特别是在要养育狼之子的时候，她还不得不有意避开与人接触的可能性。于是，代替一般人身边可能存在的朋友，花身边跟她交流的就是各种书了，可以说花在人生中是将读书作为朋友。无论在人生中遇到什么新的局面，无论是与狼男认识搭话的那句“没有教科书听不懂的,要不一起看教科书吧”，带着狼男偷偷溜进图书馆，产子时读的自然生产的书，又或是在照顾子女的时候读的如何与狼生活的书，种田的时候读的种植的书。如果观众注意用心观察，花家里书架上的书也是随着人生的发展而在变化的。雨也是从书中得知的在人类社会里狼是邪恶的存在……这些咋看上去好像没有什么特别的地方就跟这部动画一直所保持的远景镜头一样，通过细节和环境的融合从一个侧面客观反映出人物的心理和性格。



『狼之子』就是这样通过影像里对细节和背景的描写，真实客观地刻画出了其主人公。如果说日本动画至今基本是靠其从轻小说和漫画中汲取养分的叙事法的话，那么超越了所谓“动画”这个题材的『狼之子』就仿佛是从绘本和插画的世界里提炼出了其意境。相对于前者的各种跌宕起伏的叙事手法来吸引观者，后者则是利用生动的画面和人物的结合用细节进行故事陈述。如此一来，动画里每一个细节都凝聚成一个小的意境并最后通过整部动画汇聚成一个完整的世界和意境。通过这个世界所能带来的“人物”也就自然更为真实，故事也就更有说服力，更容易让人产生代入感而获得普遍性。





The Beyond 『狼之子』的超越的启示

不论是怎样的题材的动画或者电影，其新意往往在于作品中与该题材的一般作品有所不同之处。就算是『狼之子』，在制作初期细田守导演也曾把它戏称为“现在很稀有的动物题材动画”。事实上，『狼之子』不能完全被囊括在类似“母子题材”或是“动物题材”之类的分类之下。因为若制作者以这种题材的作品去制作，就必然会有其漏掉的和放大的要素。而涉猎无数的观者带着对“题材”的先入印象和期盼去观看『狼之子』的时候也难免会产生疑惑。就像富野由悠季所说的那样，只要“动画”还是一个大的题材，这种超越题材和其“动画题材”的不变性之间的矛盾就是恒久存在的。然而就像『狼之子』给我们所展现出来的那样，面对这种矛盾性，无论是制作方又或是观众，都不应该过于拘泥于以往的套路，或者干脆放弃作品的体验，而是应该放宽自己的视野，去表现以及品味作品中的那些前所未有的创新。

也许我们不应再坚持“只有我们才能理解”的小圈子式自我认同，而把那些对动画不屑一顾的人一概排斥为“三次元”；也不应偏执地认为动画这种媒体比其它艺术形式要低一等，而是应以一种灵活的心态，将动画作为一个不断变化并以此存在的媒体形式，这些，恐怕就是『狼之子』的超越所带给我们的启示。▲



永远的神圣星光

『圣斗士星矢』全系列回顾

SAINT SEIYA chronicle

■ 文 / StxS（圣斗士热血传说网副站长）
■ 责编 / jedi、如月千华 ■ 特别感谢 / 圣斗士星矢 Online
■ 美编 / orangec

“当邪恶在此世蔓延时，一定会出现的希望之斗士——身着星座之圣衣，爆发蕴藏在身体中的能量‘小宇宙’进行着战斗。他们正是保护大地上的爱与和平的战士——圣斗士。”

——星矢(圣斗士星矢Ω)

作为上世纪80年代末90年代初日漫热血系的代表，『圣斗士星矢』的精神激励了一代人，在东亚、东南亚、欧洲、拉美等地都有着巨大的影响力。

时过境迁，距离原作者车田正美先生开启圣斗士世界的大门已有近三十年的时间，当年的众多名作不乏归于沉寂者，然而圣斗士的魅力并未随时间流逝而消褪。进入21世纪以后，其衍生作品层出不穷，以多变的角度和各异的风格，继续向我们诠释这个闪耀着神圣星光的世界。这个系列，正如它一直所展现的精神一样，坚毅顽强，永不言败。



第一章 激燃的岁月 20世纪的『圣斗士星矢』

SAINT SEIYA chronicle

0. 概述

1985年12月，『圣斗士星矢』漫画在集英社旗下的『周刊少年JUMP』杂志上开始连载。自1974年发表『女强风暴』以来，车田正美已在JUMP陆续连载了『拳王创世纪』『风魔小次郎』『男坂』等多部作品，其在热血漫画中的不容地位早已确立。而这部『圣斗士星矢』，尽管不是他的成名作，也未见得是他本人最为看重的漫画，但是，却注定将成为使其影响力达到巅峰的作品。

当年的热血漫画界，与今日大为不同。更多的作品不太注重角色的美型程度，剧情也相对简单粗暴，在这样的时代，车田老师的风格就显得独树一帜。在当年，『圣斗士星矢』可说是男性角色美型化的代表，设定也相对复杂，尽管其中的剧情在现在看来也并不是很难理解，但连载时也常有少年JUMP的读者反映“看不懂”的情况。

作品的创作动机是源自一份关于狮子座流星雨的报道，也正因此，主角一度想使用狮子座，后来为了取“天马行空”之意，才改用天马座。但是流星雨的意象依然存在于主角的绝招之中，也正是著名的“天马流星拳”。在这个基础上，圣斗士世界的基本体系得以构建。少年战士们在守护星座的指引下，披挂上对应的名为“圣衣”的铠甲，通常不使用武器而是爆发体内蕴含的名为“小宇宙”的能量源，仅凭拳脚就可以产生巨大的破坏力。他们团结在古希腊智慧与战争女神雅典娜的周围，与各方的邪恶力量战斗。

整个故事以希腊神话为主要背景，但并不拘泥于希腊神话的典籍。“圣斗士”的核心概念，在以“小宇宙”、“圣衣”、“星命点”、“第七感”等新颖独特的原创名词，都随着故事的发展而深入人心。除希腊神话以外，埃及神话、印度神话、佛教、中国古代传说等元素也陆续被引入，在后续的资料集中被概括为“超神话体系”。全新的世界观设定与车田式的热血故事相融，连载一经推出即大受好评。1986年10月11日，由东映动画制作的『圣斗士星矢』TV动画正式开始于朝日电视台放映，距离连载开始尚不足一年。

动画版人物设定由荒木伸吾和姬野美智担纲，漫画中主角早期的圣衣结构相对简单，为了达到动画演出效果，人设在保持各款圣衣特色的基础上进行了合理改动，妥善解决了由漫画向动画过渡的问题。音乐由日本著名音乐大师横山菁儿编写，而担任主角星矢声优一职的则是以高达中阿姆罗一角而闻名的古谷彻。荒

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Diamondust
http://weibo.com/diamonduck
http://www.pixiv.net/member.php?id=4946899



▲『圣斗士星矢Online』中的十二黄金圣斗士，在中国他们的人气甚至压过了五位主角们。

木的作画、横山的音乐和古谷的配音，成为『圣斗士星矢』永不磨灭的经典印记，三人也因各自的出色表现，一直深受原作者车田的信任。

毫无疑问，成功的动画化将『圣斗士星矢』的影响力推向了顶峰，其商业成就已然突破了动漫范畴，震动了实体经济领域。1987年在东映的业绩上高居榜首，其特色周边产品“圣斗士圣衣大系”也在男孩玩具销量榜上夺魁。但是，由于动画化与漫画开载的时间较近，动画方面对于日后的剧情走向也不甚知晓，东映和车田在很多环节上其实是各自独立创作的，由此也引发了一些问题，主要体现为细节上的不一致，一个典型的案例是白鸟座冰河在漫画中的老师是水瓶座的卡妙，而在动画中却被写成了水晶圣斗士，卡妙成了他的师公。由于日本动画的制作特点，这种现象在漫改作品里，却也不能算罕见。

1990年，本作TV版由沈阳电视台引进大陆，在各地方电视台相继反复播映，在观众中引发一时风靡之浪潮，成为天朝80后一代的童年烙印与美好回忆，亦前后渗透到70后与90后之中，产生了极其深远的影响。同时期，海南美术摄影出版社发行了更名为『女神的圣斗士』的漫画，也是红极一时，将原著的光辉散布到华夏大地之上，尽管此译本既无授权又多有错误，但在令圣斗士漫画广为天朝读者所知这一点上所起到的作用无可替代。由于时代的原因，对圣斗士有所了解的人，并不局限于动漫迷而是遍及整一代人，这样的成就，而今的动漫作品是很难企及的。而在世界各地，『圣斗士星矢』的影响力之高，也远超日本国内。

圣斗士的文化影响力是多方面的。据相关制作人员回忆，本来动画的面向群体是小学男生，可是始料未及的是，由于“美男子动画”的缘故，中学女生也加入了观众主力队伍，由此催生了一波女性向同人创作的浪潮。在天朝网络逐渐兴起的2000年前后，圣斗士也是最早开始活跃的同人圈子之一。在业界，圣斗士的商业成功推动了当时的铠甲系动画兴起，据资料显示，『铠传』（国内译为魔神坛斗士）与『天空战记』等作品的面世皆与圣斗士的成功有关。而在近年较为流行的吐槽搞笑类动漫中，圣斗士也是座上常客，经常被作为梗使用。大陆地区星座命理研究的兴起，也与圣斗士将星座概念普及开来有着密不可分的关系。

1.『圣域篇』

故事发生在本作连载的同时代，1986年。在圣斗士的总部希腊圣域，由日本来此修行的13岁少年，也是本作的主角——天马座的青铜圣斗士星矢，在竞技中击败了卡西欧士，得到了自己的圣衣，并击退了前来追击的蛇夫座女性白银圣斗士莎尔娜，得以顺利回国。而与此同时，由大财阀古拉杜财团举办，由10名青铜圣斗士参加的擂台赛——银河战争也即开始，优胜者将可得到射手座的黄金圣衣。

古拉杜财团的大小姐，总裁城户沙织，其真实身份为当世的女神雅典娜。13年前，双子



是黄金圣斗士撒加在圣域星楼暗杀了教皇史昂，并欲刺杀刚刚降生的女神。但其阴谋被射手座艾俄洛斯发现，救下女神逃出圣域，却被假扮成教皇的撒加反诬为叛徒，被追杀而伤重致死，临终前将女神与圣衣托付于一名日本游客，此人正是古拉杜财团的城户光政。此后，城户光政将百名男童送往世界各地接受圣斗士的训练，旨在培养出守护新一代女神的少年圣斗士。银河战争竞逐黄金圣衣为虚，引出圣域的邪恶势力才是其中真意。

果然比赛中途横生枝节，最后出现的第十名青铜圣斗士凤凰座一辉，率领暗黑圣斗士强行夺走了黄金圣衣，而星矢则与参赛者中的翘楚三人——天龙座紫龙、白鸟座冰河、仙女座瞬联合与一辉对抗，双方相约在富士山十风穴决战。在决战中，星矢等人凭借友情的力量，陆续击败了一辉麾下的暗黑四天王，并迫使一辉认输。随着一辉加入他们的行列，本作的主角团队就此凑齐了。而城户沙织与青铜圣斗士们的行动早已引起了伪教皇撒加的注意，于是派出多名白银圣斗士前来日本剿灭。尽管白银圣斗士从级别到实力都高出青铜一个档次，但在这些注定成为英雄的少年不屈的斗志和壮绝的勇气面前，他们也被逐个击败。随着教皇终于忍无可忍地启用 88 星座圣斗士中的最强者——黄金圣斗士来对付他们，沙织也决定主动向圣域发起挑战，圣域篇前哨战宣告结束，而全系列最为著名的『黄金十二宫篇』就此开始。

身为主角的青铜圣斗士的形象各具特色，成为一个时代的象征。在中国修行，秉大义持正道富于牺牲精神喜欢爆圣衣还有一头上好黑长直的紫龙；日俄混血，冷酷的冰原贵公子，总是陷入同门相争命运的冰河；性情温柔不愿伤害旁人，堪称伪娘界始祖级美人的瞬；桀骜不驯的重生不死鸟，总是在危急时刻切入战局救场的弟控一辉；而能力看似并不出众的星矢，则凭借他不屈的意志、高速的悟性和惊人的爆





发力，往往能够最终解决问题。由于城户沙织过去的大小姐作风，起初之时，青铜圣斗士们大多对她缺乏好感，星矢参加银河战争也不过是希望找回失散的姐姐而已。但是，在见证了沙织勇于背负女神宿命，置安危于度外的觉悟之后，大家再次集结起来，心甘情愿地为守护雅典娜而战。

十二宫之战伊始，沙织即遭袭中箭，星矢等人不得不在 12 小时之内突破由黄金圣斗士镇守的十二宫，以拯救女神于危难，圣斗士系列特色的"限时闯宫"模式首度面世。在整个动漫界都难有匹敌的高人数 + 高人气配角团——十二黄金圣斗士，在此篇章中悉数登场。尽管双方实力差距貌似悬殊，但青铜逐渐领悟究极小宇宙第七感，黄金也对真相逐步察觉，使得这看似不可能完成的目标最终实现，巨蟹座迪斯马斯克、山羊座修罗、水瓶座卡妙、双鱼座阿布罗狄殒身此战，众青铜也重伤濒死。最终星矢以女神盾拯救沙织，伪教皇双子座撒加的罪行被揭露，其双重人格中的善念也显现出来，在沙织面前自裁，这场战斗以雅典娜回归圣域宣告结束。

然而，黄金圣斗士们的演出却远未因此结束。因为黄金圣斗士所对应的黄道星座，人人皆有其一，黄金圣斗士的实力、性格、立场等诸多方面，一直是观众们津津乐道的话题，后续的篇章之中，也罕有与黄金毫无干系者。

2.『海皇篇』

身受重伤的青铜们在医院接受治疗，但新的战斗不会给他们太多时间。沙织在地中海船王少爷朱利安·索罗的生日宴会上拒绝了他的求爱，而失意愤恨的朱利安则遇见了美人鱼蒂迪斯，在其引导下前往海底神殿，加冕为海皇波塞冬，世界各地普降暴雨，海皇的意志欲灭绝人类而建立新世界。同时，海皇座下海斗士中最强的七将军之一，海魔女苏兰特前往日本

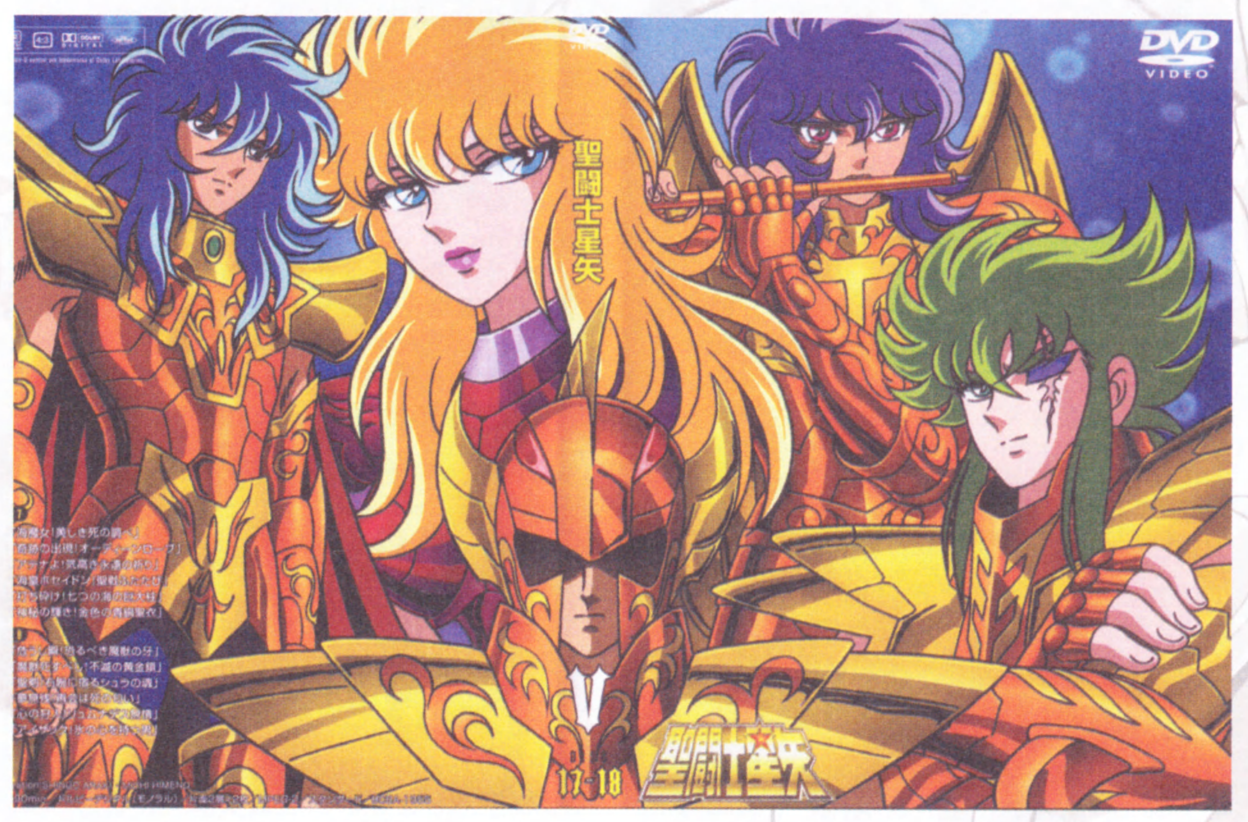
欲杀众青铜，却与金牛座阿鲁迪巴战在一处。沙织出现叫停二人，并与苏兰特同赴海底神殿，对朱利安提出以己身承世界之降水，遂被朱利安关入海底神殿的最坚固之所——生命之柱之中。

身披由黄金之血复活，圣衣修复师白羊座穆修理过的青铜圣衣的星矢等人随后赶到，新的限时任务是在女神被淹死之前打败七名海将军，破坏支撑七大洋的巨柱，并最终击溃生命之柱。凭借黄金之血圣衣的力量以及由贵鬼送来的天秤座圣衣上的武器，众青铜历经苦战先后击毁了南北太平洋、印度洋和南北冰洋的五根支柱，而莎尔娜、星矢、紫龙、冰河先后攻入海皇殿，但面对已然成为神的朱利安，众人的攻击唯有被反弹而已。与此同时，一辉在与北大西洋将军的战斗中发现了惊人的秘密：这海龙加隆是双子座撒加的孪生弟弟，十三年前从兄长的囚禁中逃出，偶然放出了海皇的灵魂并欺骗利用之，是引发此战的元凶——于是这TV版的两大系列战，皆因这对双子兄弟而起。南大西洋的苏兰特为瞬所败，得知加隆欺主惑众，遂助一辉，于是七柱尽毁。另一方面，射手座与水瓶座黄金圣衣相继飞抵相助，星矢在同伴的小宇宙支持下第四次放箭终于射伤海皇，前有坚不可摧的生命之柱，后有觉醒海皇的追击，星矢毅然以身飞撞，海界命脉之柱终于崩溃，海皇之魂也被女神重新封入雅典娜之壶，获救的朱利安捐出家产，与苏兰特一起周游世界。海皇篇的战斗由圣域的内战升级为众神与雅典娜的战斗，也是人类挑战神祇的战斗，青铜圣斗士的形象也得到了进一步的塑造。

3.『北欧篇』及其他动画原创

如前所述，动画版与漫画版虽总体相似，细节却多有不同。相对于漫画版暗黑与白银篇几乎在一日之内结束的高效率，动画版的十二宫前哨战节奏则较为舒缓，不但增加了诸如幽灵圣斗士等额外的圣域刺杀者，还有身披古拉杜财团研制的机械圣衣的钢铁圣斗士出场。对于这些设定，观众评价不一，但是东映原创的长篇章『北欧篇』，通常颇受好评，尽管从本质上这只是『海皇篇』的铺垫章，却长达26话，比海皇篇本身的15话还长。回顾历史不难发现，北欧篇的剧情与漫画外传『冰之国的娜塔莎』和剧场版第二作『神与神的激战』有着深刻的渊源，其背景为北欧神话，并多有借鉴瓦格纳的著名剧作『尼伯龙根指环』。这指环由海皇给予北欧奥丁神的地上代行者——仙宫女王希路达，令其性情大变而好战，召集麾下神斗士讨伐圣域，星矢与同伴们历经苦战，陆续击败神斗士，集齐七颗奥丁蓝宝石，终以巴尔姆克之剑斩断指环，令希路达恢复正常。战斗后期苏兰特作为海皇的使者出现，最终雅典娜也被海皇劫走，从而与海皇篇完美衔接，神斗士们各异的身世背景与悲惨的命运，成为本篇章的最大亮点。





十二宫篇完结后，动画进度已然逼近漫画，能推出北欧篇实属不易。1989年4月1日，TV版动画114话完结于海皇篇，创下平均11%的收视率佳绩。在TV版播出同期，东映方面共计推出四部剧场版，分别为『厄里斯的重生』、『神与神的激战』、『真红少年传说』和『最终圣战的战士们』。尽管这些剧场版套路化比较严重，星矢凭借射手座黄金箭拯救世界、紫龙裸衣等

一挥救瞬都是必有的段落，但使用的作画与技术，都堪称当时一流水平，而其高质量的配乐也尽成为圣曲经典。TV 版圣域篇片头曲『天马幻想』已成为圣斗士全系列的象征，而北欧海皇篇片头曲『圣斗士神话』也是脍炙人口的名曲。

1990 年，漫画最终章『冥王哈迪斯篇』完结，星矢"似乎"死了，『圣斗士星矢』的故事也暂时告一段落，陷入了一时的沉寂。尽管这最终篇章在当年并未动画化引发圣迷无尽怨念，但是复兴的火种也就此埋下——就像这个励志的故事一样，一切还远未结束。





第二章 经典的復興 『冥王哈迪斯篇』OVA

SAINT SEIYA chronicle

1.『冥王十二宫篇』

2002 年，冥王篇动画化的消息如平地惊雷，打破了圣迷们回顾经典的平静。熟知的人物与剧情，佐以新世纪的高水准制作，圣斗士系列就此进入了强劲复兴的时代。

在漆黑的夜幕中，十二宫的火钟再度燃起。此次的闯宫者不再是青铜，而是借助冥王哈迪斯之力短暂复活的黄金圣斗士们。他们在前教皇白羊座史昂的带领下，为了揭晓女神圣衣的秘密，忍辱负重，不惜背负叛徒之名，与过去的战友生死相拼。尽管迪斯马斯克和阿布罗狄早早被穆的星光灭绝遣返，撒加、卡妙、修罗三人却一路向前，连禁招"雅典娜的惊叹"都用了出来。

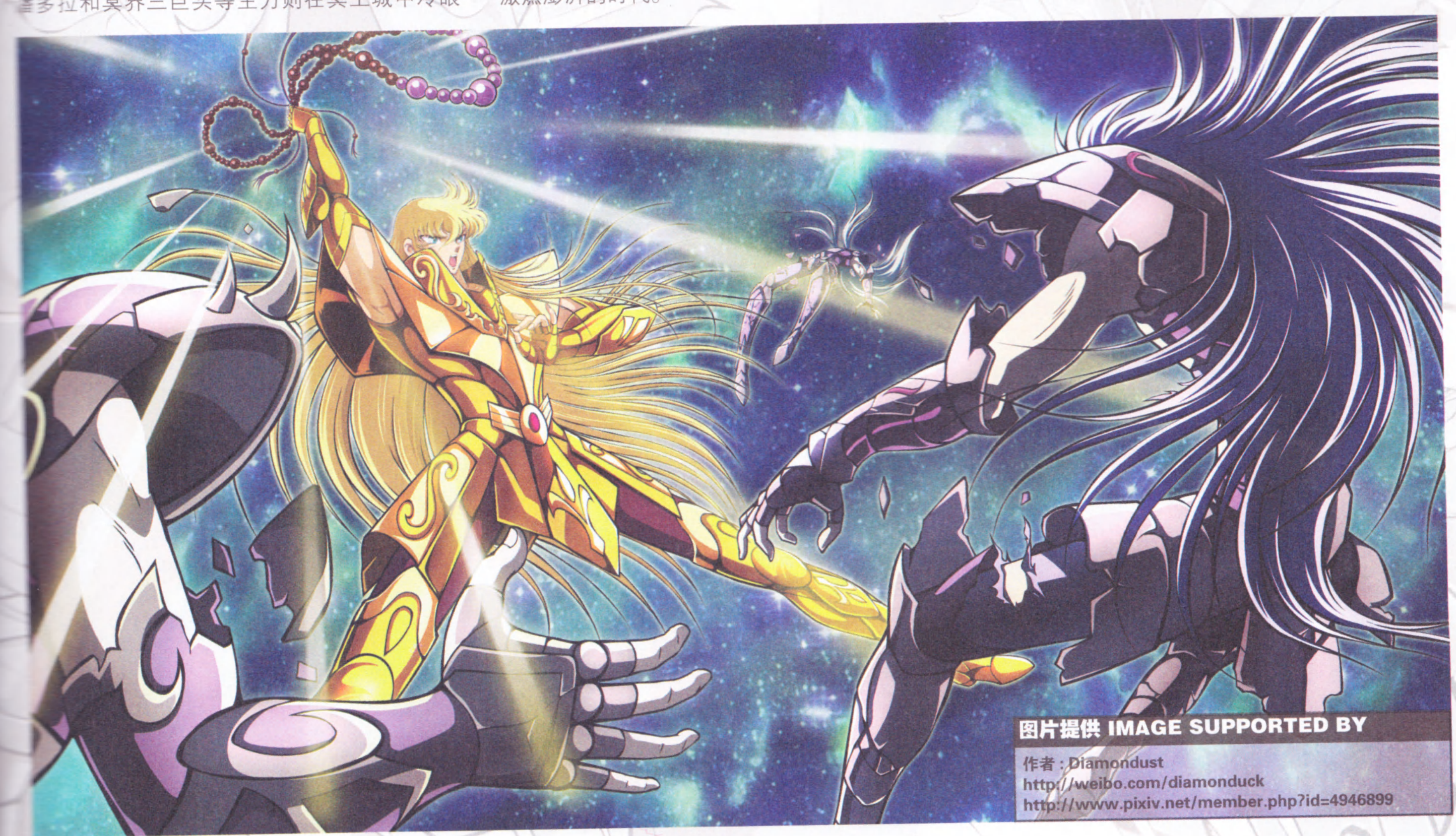
如果说黄金十二宫篇的黄金圣斗士更多充当青铜的对手角色，在这杀机四伏的悲壮的夜晚，他们却是当然的主角。天蝎座米罗的惩戒之针为双子座加隆赎清了罪孽，久居庐山的261岁天秤座童虎也以返老还童的姿态出现，金牛座阿鲁迪巴身死而斗志不灭，处女座沙加在沙罗双树园踏上冥界之途，留下"阿赖耶识"的遗言。哈迪斯的嫡系冥斗士也开始潜入圣域，潘多拉和冥界三巨头等主力则在冥王城中冷眼观战。

沙加的毁灭令穆、米罗、艾欧里亚三人忍无可忍，终于发展成以"雅典娜的惊叹"对轰的不可收拾境地，关键时刻青铜圣斗士打破了平衡，雅典娜也领悟了沙加求死的真谛，遂以黄金匕首自刺，随其潜入冥界。在不知所措的青铜面前，史昂终于令真相大白，并以女神之血修复了残破的青铜圣衣。天光渐明，忠诚的逝者们回归尘土，他们的遗志则与雅典娜的圣衣一起，托付于年轻的青铜圣斗士们。冥王军退回冥界，哈迪斯城崩溃，是为冥王篇的第一篇章『冥王十二宫篇』之终幕。

全 13 话的『冥王十二宫篇』OVA 以其经典的剧情和精良的制作，在商业上和口碑上都取得了巨大的成功，当年销量之高，仅次于同为系列复兴之作的『高达 SEED』，至今仍被很多圣迷奉为当之无愧的巅峰之作。相对于此前热血的少年励志战斗，冥王篇更多些绵密细腻的情感，双层片头之中，『地球仪』以其与本篇相合却一反传统的抒情忧伤曲风一举成为圣之名曲，而传统的『天马幻想』又令人梦回那个激燃澎湃的时代。

2.『冥界篇』『极乐净土篇』

2005 年，冥王篇余下章节的动画制作终于发表，与冥王篇压抑沉郁的主题一样，一开头就是一段不太愉悦的插曲：由于制作战线拖得太久，有些元老级声优被认为状态下滑过多而不适合继续出演，协调失败的结果是只能更换全体主角声优，虽然此事是时代的无奈，但在当时也引发了老观众激烈的抗议。尽管制作成员多有变动，但荒木伸吾和姬野美智坐镇的作画还是保持着稳健性，新声优的演出也有可圈



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Diamondust

http://weibo.com/diamonduck

http://www.pixiv.net/member.php?id=4946899

可点之处，2005 年的『冥界篇前章』、2006 年的『冥界篇后章』和 2008 年的『极乐净土篇』，每次 6 话共 18 话的 OVA，终于使得冥王篇的动画化完满结束。

战场由地上转入冥界，这由八个狱、三个谷、十个壕和四个圈构成的死者世界，鬼怪遍地，阴森可怖，常常引发惊恐的剧情。前期以星矢和瞬的行踪为主线，穿插着天琴座奥路菲与尤莉狄丝悲哀的爱情故事，几人行刺冥王不成，却发生了瞬变成了冥王哈迪斯这种令人惊讶的展开。紫龙冰河与加隆一路杀敌，一辉中途杀到，力破冥界巨头艾亚哥斯，对峙冥王时却因不忍下手而错失良机；而后雅典娜与沙加抵达，女神以血将冥王灵魂驱出并追往极乐净土，而人不得过的叹息之壁却阻住了圣斗士们的前路。此时，黄金圣衣在冥界集结，已死的黄金圣斗士也全部复活，加隆将圣衣还于兄长而与劳模巨头拉达曼提斯同归于尽，十二黄金将力量汇于射手之箭，发出太阳之光，开辟前进之路，而这些一路指引着青铜也指引着我们的，光彩夺目的战士，也就此逝去。从漫画到动画，这一幕不知引出了多少观众热泪。

神血圣衣与潘多拉的舍生托付，帮助青铜圣斗士平安抵达最终战场极乐净土。在此阻拦他们的是孪生神死神达拿都斯和睡神修普诺斯。面对死神压倒性的力量，即使是海皇送来支援的黄金圣衣也被打得粉碎。关键时刻星矢再次绝地反击，令传说中的神圣衣再现，一举消灭了死神，睡神虽然棋高一着制住神圣衣仙女，而后的天龙与白鸟已非他可挡。在最后的决战中，星矢中剑倒下，但女神与余下四人合力，彻底击败了哈迪斯的真身。地面上的众人得以重见天日，并期盼着星矢的归来……

相对于热血而言，冥王篇所呈现的更多是一种悲壮。应该说，冥王篇的动画，对原著的忠实程度是较高的，作画质量也很高，但是由于后期铠甲的复杂，给作画增加了很大难度，以至于动感不足的问题在冥界极乐篇之中愈发明显。虽然有优点有不足，但更多的是感动，毕竟原著的动画化，到此终于是顺利完成了。大家免不了要思索这个系列的未来之路，如果说 1990 年星矢之“死”会让大家以为这个系列也就此死了，2008 年时要再这么想，就太 OUT 了。因为，过去与未来的两条道路，早已铺开。







第三章 金色的回忆 『Episode G』『LC 冥王神话』

SAINT SEIYA chronicle



想要深入发展一个系列，出前传是一个不错的主意。在此将两部前传合为一章讲述，而它们的共性就是金光闪闪。

1.『圣斗士星矢 Episode G』

2002 年的圣斗士系列复兴，并非只有『冥王十二宫篇』OVA 这一个孤立事件，同年还有两部作品：其一为浜崎达也创作的官方小说『巨人之战』，分为『盟之章』与『血之章』两部发行；其二即是由冈田芽武主笔的前传性质漫画『Episode G』（简称为 G），于秋田书店『Champion RED』月刊连载。

所谓的 G 即是 Gold，本作的主角即是黄金圣斗士们，首要的即是狮子座的艾欧里亚。主要的故事发生于撒加之乱后的 1979 年，黄金羽翼渐丰，青铜尚未出道，女神不知去向，但是宙斯之父，神王克洛诺斯及其领导的泰坦神族已然复活，为了阻止他们的复辟野心，唯有一战。故事以艾欧里亚的视角展开，对其原作中勇猛善战，正直善良的性格进行了更加细致的刻画，并在次第的战斗中，逐步引发其他黄金圣斗士的剧情。除了紧张激烈的战斗以外，也不乏对男女主仆关系和圣域日常状态的生活化描写，



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Memory』
作者：diamondust 出品：重庆制作漫画社
http://item.taobao.com/item.htm?id=16426106415



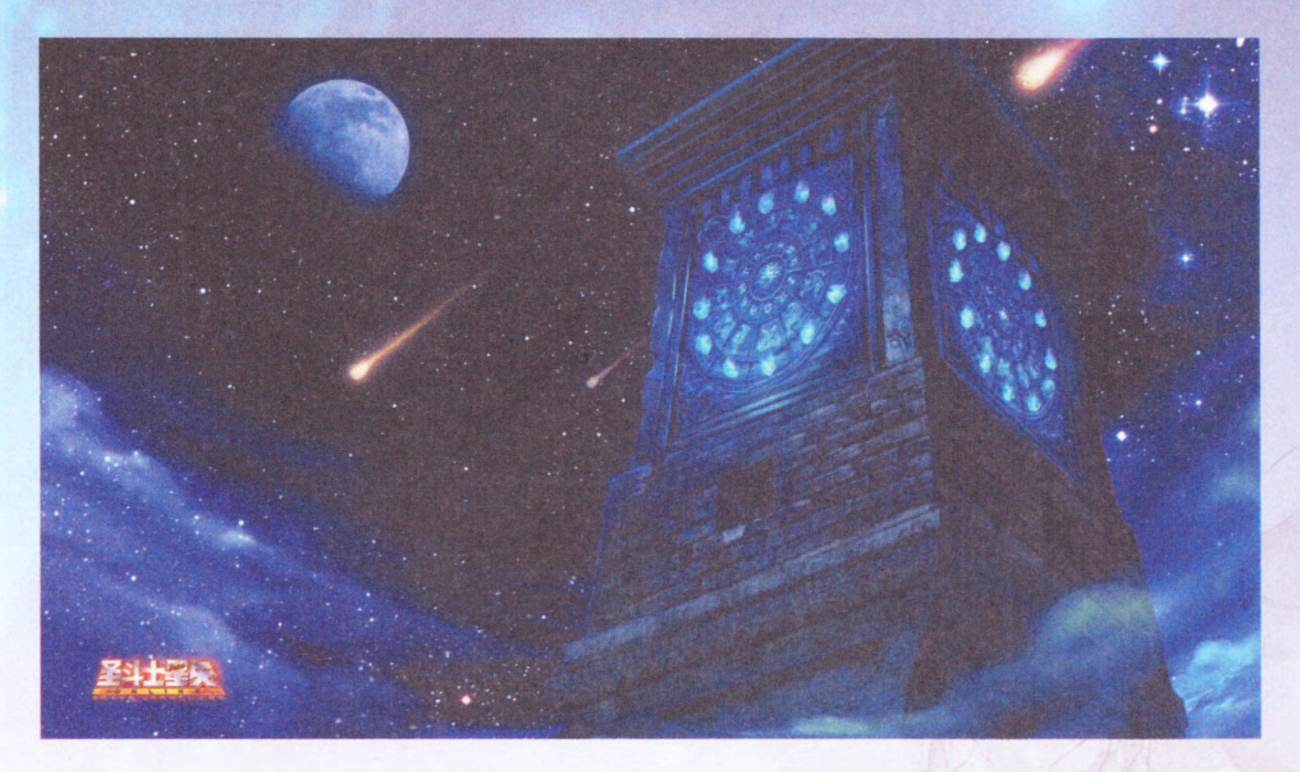
而对于令其兄长背负叛徒之名而死的那场变乱的细节和相关人员的态度，也花了较多笔墨。

对于读者而言，最大的挑战是画风问题。G那种高度华丽却特异的画风，一般人初看上去确实不易接受，当年在日本甚至有人因此上街抗议。不过一旦接受了这种设定其实也挺带感的，而且很快就会体会到冈田式作画和本作故事的独特魅力。撒加会在刺杀女神前念一段拜伦的诗，在原著中多以反面形象出现的迪斯马斯克也会以恶制恶地耍帅，将绝招化为四字汉字置于画面四角也已成为G的一种特色，如果想多看一些本代黄金的故事，G自是不二之选。于是本作开载至此十年有余，虽然非议不绝，但亦有相当数量的拥护者，单行本已发售20卷（0-19），并于今年3月再次复载。随着艾欧里亚与克洛诺斯的最终战开始，完结之日大概不远。

2.『圣斗士星矢 The Lost Canvas 冥王神话』

2006年4月，车田正美开启全彩漫画新章『圣斗士星矢 Next Dimension 冥王神话』（简称ND）第0话，圣界为之震动，而"冥王神话"也成为圣斗士系列的新增长点，延续至今。所谓"冥王神话"，故事的主舞台设在本代圣战243年前的18世纪，讲述原著中提及的，只有童虎与史昂二人生还的惨烈圣战。同年8月，ND连载正式开始，但颐养天年的车田才不会高负荷地工作，于是ND在『周刊少年Champion』上"不定期连载"，在此后的数年充当系列主力的则是ND背后潜藏的秘密武器，由手代木史织作画的『圣斗士星矢 The Lost Canvas 冥王神话』（简称LC）。

自从这"二元连载"面世以来，两部冥王神话的关系一直是个争论不休的问题。尽管两部冥王神话有一些共通的设定和人物，但是更多的人物是不同的，剧情也完全不一致，怎么会有两个截然不同的前圣战？除了"平行世界"以外，暂时也没有更好的解释。于是一些好事



当却难，发得公平不得罪人，就难上加难了。可以说，手代木很好地完成了这个目标，LC 黄金确实个个闪耀，而且终其全篇，对原著的忠实程度极高，大量致敬而无矛盾，完美衔接，这是非常不容易的。而对于 LC 的绝大多数赞扬或者批评之声，都可从这个创作思路里找到答案。

故事前期的战斗主要围绕冥王军入侵与死睡二神展开，穿插天马亚伦萨莎三人组的宿命羁绊。双鱼座雅柏菲卡为守护罗德里奥村与米诺斯同归于尽，盲眼的处女座阿释密达则燃尽小宇宙制成了封印冥斗士的念珠，金牛座哈斯加特为后辈而牺牲自己。上次圣战的存活者是教皇塞奇和嘉米尔的长老白礼，巨蟹座马尼戈特是教皇的徒弟，三人先后竭尽全力把死睡二神封印，山羊座艾尔熙德则带走了睡神的儿子四梦神合体。一场混战之后双方都损失惨重，亚伦前往“星之魔宫”，战场不入地却上了天。为了获取令希望之船升空的奥利哈尔钢，天蝎座卡路迪亚和水瓶座笛捷尔勇闯海皇领地亚特兰蒂斯，两人都留在了海底；为了打开星之魔

者就开始争论哪个才是真的或者哪个才是正统，这行为实际上是比较无聊的，名义上车田同时是两部冥王神话的原作，而其外包圣斗士作画从 G 开始也不是第一次了，至于他参与了多少 LC 的剧本创作，必将永远成为一个谜，出于商业考虑，官方之间也不会互相拆台，作为读者呢，喜欢哪个看哪个也就是了，有爱的话两个都看，更是无伤大雅的事情。

手代木史织在圣斗士大热的时代正值青春少女，种种迹象表明当年她大概没少画圣斗士同人，此番得到车田的信任，执笔官方作品，自是加倍努力，大显身手。故事以意大利一家孤儿院三个童年玩伴分歧的命运为主线，天马被童虎带走，成为了这一代的天马座圣斗士；他的好友亚伦则在孤寂中黑化，注定成为本代的冥王之身，与后来的瞬同理；他的妹妹萨莎，则是这一代的女神雅典娜，一早已被射手座希绪弗斯带去圣域。重逢之时，三人已是战场之敌，而画家亚伦意欲完成的以死亡救赎世人的浮绘“the Lost Canvas”，即是本作题义。

然而相对于星矢而言，天马的主角地位非常孱弱，本作真正的亮点，还是集中在黄金圣斗士上。连载伊始之时，很多观众抱着有看且看的态度，评论也非常挑剔，而自双鱼座雅柏菲卡登场后，LC 代黄金陆续闪耀，作品人气也是水涨船高，最后竟发展至可以出动画的程度。可以说，LC 代黄金是仅有的基本不打内战一致对外的一代黄金，于是绝大多数形象是完全正面的，这一点受到了不少黄金迷的青睐，而手代木在塑造人物上也采用了一种比较讨巧的方式，基本沿用后代即原著黄金的人物设定，而在招式、背景、性格等方面加以丰富或美化。于是除却画风因素，LC 黄金的相貌与他们的后辈非常相似，冥斗士方面连名字也沿用，这一点固然会令老圣迷倍感亲切，而一种相反的批评意见则会认为人物形象缺乏新意。但是，在冥军和白银圣斗士等方面，LC 还是做了很多不俗的创新，四梦神、天魁星杳马、天败星辉火、天孤星维奥雷特、祭坛座白礼、天鹤座让叶等人，无论从铠甲设定还是人物编排，都是上乘之作。

虽然说 LC 黄金都是英雄豪杰，但他们注定只有两人可活下来，于是展现这些英雄“生的伟大，死的光荣”的过程成为 LC 黄金单元剧的一种常见模式，要知道，发便当不难，发好便



宫的大门，射手座希绪弗斯先戳眼再掏心，最后还放了 AE。战斗后期是一场非典型的闯宫战。天才的狮子座雷古勒斯可以放出十二宫绝技，耐受不住的却是自己的身体；双子座阿斯普洛斯与德弗特洛斯兄弟被命运捉弄互相残杀，最后终于找罪魁祸首杳马算了总账；而注定死不了的童虎和史昂，也是到战斗后期才有了一些突出表现。天马不平凡的身世得以揭晓，而亚伦居然是一直在“伪装”哈迪斯，进行自己的死亡救赎计划，连冥军都不放过。最后时刻亚伦体内的哈迪斯终于觉醒，但是与叹息墙类似的一幕黄金集结终将其洗白，而三人组终于重新携手，前往哈迪斯所在的最后的冥王星宫——圣战结束，史昂即位教皇，童虎回归庐山看守魔星，静候下一次圣战的到来。

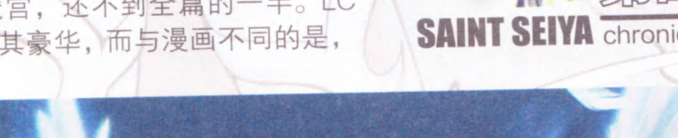
2011 年，『LC 冥王神话』正传漫画以全 223 话 25 卷单行本宣告完结，数月后，手代木继续刊载『LC 冥王神话外传』，讲述 LC 黄金圣斗士各自的战斗故事，每个黄金圣斗士占用一卷单行本的篇幅，再一次证明了黄金圣斗士才是 LC 事实上的主角。目前外传仍在连载中，已出至第 8 卷，主角为处女座的阿释密达。外传的敌人不限于冥斗士，而是形形色色，在丰满黄金形象的同时，对于圣斗士的世界观体系亦有不少贡献。

2008 年，LC 宣告动画化，片尾曲『花之锁』由车田正美亲自作词，花之锁即是萨莎幼年为天马和亚伦编制的花环，象征着三人的友情羁绊。动画由 TMS 公司制作，初始计划为两期，分别于 2009 年和 2011 年推出，皆为 13 话的 OVA，共 26 话已推出完毕，不过剧情也仅进行至亚伦前往星之魔宫，还不到全篇的一半。LC 的动画声优阵容极其豪华，而与漫画不同的是，动画在人设、作画、配色等方面颇受非议，销量也不甚理想，其第三期何时推出、能否推出，暂时还是一个未知数。









第四章 交错的未来『天界篇序章』『ND 冥王神话』

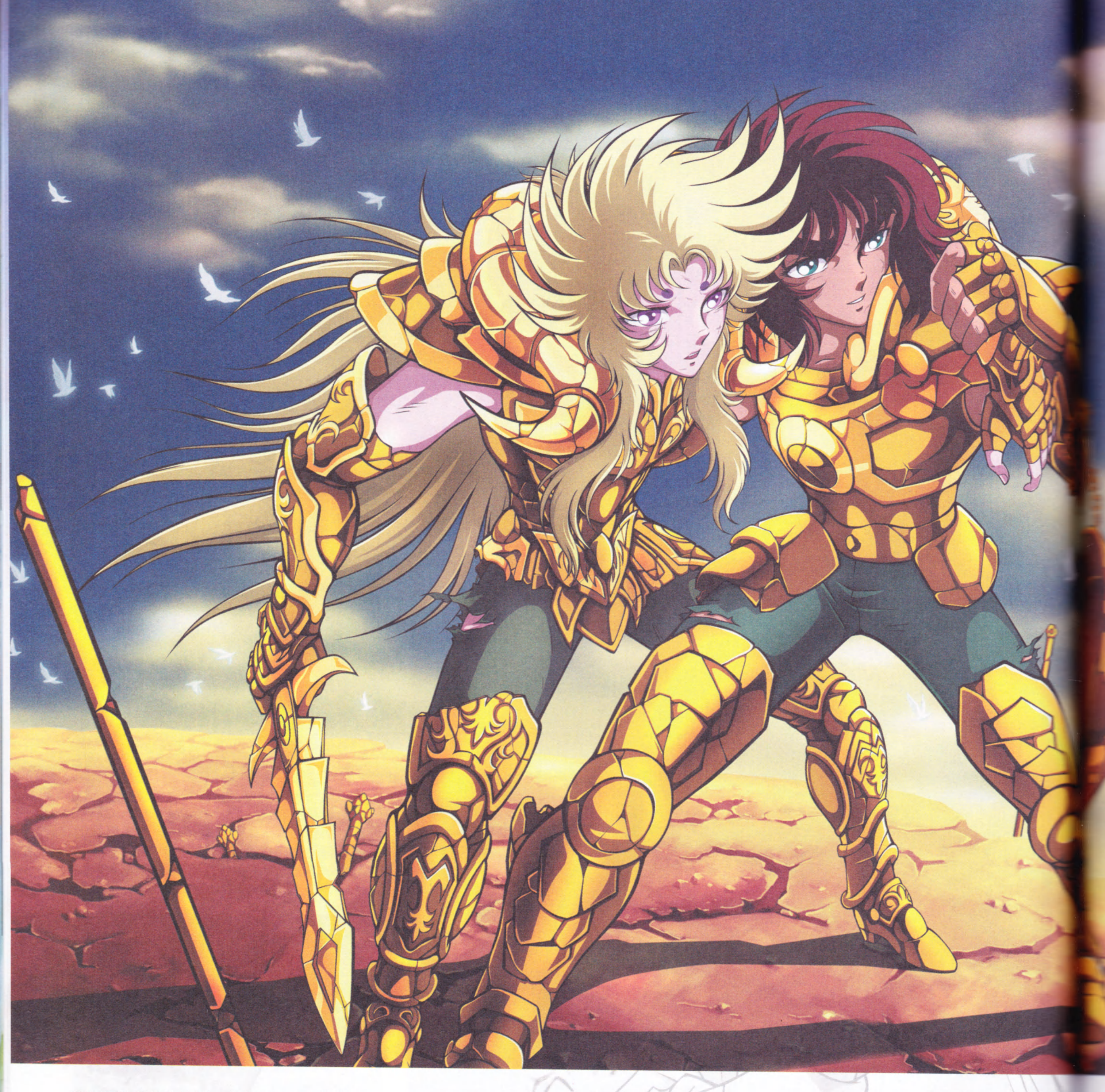
SAINT SEIYA chronicle

1.『圣斗士星矢天界篇序章』

据说冥王篇连载到后期之时，车田心情不爽，急于结束，于是在冥界极乐篇确实能看出一些剧情仓促的痕迹，不过网上一些关于“冥王篇本来是这样”的谣传则基本属于个人 YY，人家都想出来了怎么会不画出来反而告诉你







呢？而连载版的结局，本来是个开放性结局，在星矢一拳打向哈迪斯之时以一片星空结束。本来这种留给读者想象空间的结局也不坏，但读者可不干了，据说当时抗议不绝，于是车田只好时隔一月才在『V JUMP』的特刊上发表了真·结局，居然把主角给“杀死”了，虽然说星矢不是人人喜欢，但一部热血励志作品以此作结，多少还是有点令人堵得慌。这个故事在现在看来似乎有点报复读者的嫌疑，不过天朝的观众大多不知此情，看见的就是真·结局而不知此历史，甚至有人道听途说归结出“最终话被腰斩”这种荒唐的言论来。

而后为了“拯救”星矢，很多人在戏里戏外做了不懈努力。1997年发行的CD『1997少年记』之中有个短剧，其中就暗示了星矢在冥王篇之后是没死的，而2004年的剧场版『天界篇序章』更是公然宣告了这一点。这部新世纪的影院巨作，特意选在2月14日上映，着重表现星矢与沙织的“禁断之恋”，本作之中，经历对哈迪斯一战的星矢虽未死却身中冥王诅咒，只能坐在轮椅上，而月神阿尔忒弥斯手下的天斗士则前来刺杀他。沙织为拯救星矢愿交出地上的控制权并自我牺牲，青铜圣斗士则重新集结起来对抗天斗士。剧中魔铃一直寻找的弟弟斗马以天斗士之姿登场，却在与星矢的决战中最终落败。就在月神面对雅典娜的决意无计可施之时，强大的太阳神阿波罗出现……影片以一个意味不明的沙织星矢相逢不相识作结，还留下一个问题：“当人类的思想超过了神，神会允许吗？”

尽管『天界篇序章』制作精良，但是其内涵晦涩难懂，与圣斗士系列总体有较大的差异，观众一时也难以适应，于是本作碟片虽然卖了不少，票房表现却不太出色，车田原本对此作是抱支持态度的，还特意画了8页彩漫以示声援，可是后来他的意见似乎没有得到充分采纳，商业表现又平平，于是原作者就倒戈相向了，在冥界篇声优更换事件的声明中公然批判了这部剧场版，这也是车田至今唯一一次对圣斗士系列衍生作发表明确的反对意见。由此看来，这序章大概是无法按照原有姿态续下去了，于是圣斗士系列的“未来”之路在哪里？



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Diamondust
http://weibo.com/diamonduck
http://www.pixiv.net/member.php?id=4946899

2.『圣斗士星矢 Next Dimension 冥王神话』

自从二元冥王神话开载以来，由于手代木史织勤快，ND初期无论作画还是剧情都不甚给力。冥王神话的知名度在起初几年，一直为LC所牢牢把持，只知LC不知ND者众多。然而到了2009年，形势突然发生了峰回路转的变化。

决定性的ND第14话将视线拉回到1990年的现代，沙织与瞬面对身受剑伤不久将死的星矢束手无策，最后想出了一个不见得好的办法：穿越去前代，把哈迪斯的剑破坏掉。于是大家终于见到了ND的真面目：这与LC是不一样的，并非规范的前传，而是由现代向前代的一场穿越剧，也即官方宣称的正统“续篇”。

穿越剧一发不可收拾，在时间之神克洛诺斯的帮助下，沙织与瞬率先去往前代，沙织却被克洛诺斯恶作剧了一下，穿越过去充当了前代刚刚降生的婴儿雅典娜，祸不单行的是前代的教皇跟撒加一样要杀她，幸好又有处女座的释寂摩保驾，双鱼座卡迪纳尔与教皇同党，追着他一路往下跑，而冥王军也开始大举进攻圣域，其中还混着怎么看都是好人却穿着天雄星冥衣的水镜老师，瞬与长得酷似星矢的天马也结盟来闯宫，一辉随后便到，可苦了守宫的黄金们，混乱程度比冥王十二宫一战有过之而无不及。史昂与山羊座以藏完全搞不清状况，金牛座奥克斯更是懵懂间即被水镜所杀，而后一善一恶双子座该隐与亚伯，似邪实正男形女心的巨蟹座迪斯托尔，带着宠物狮的狮子座凯撒也依次登台表演，月神与斗马继续谋求剪除星矢，但是他们的姿态，与『天界篇序章』已有很大的区别了。缓慢的连载给了车田更多的准备时间，于是大家惊喜地发现ND无论是剧情还是作画居然低开高走，越来越有趣了，多方势力的混战，忠诚与背叛的无间道，其中蕴含了无穷的可能性，这时空交叠的银河神话，不知将引向何方。最近的连载之中，紫龙与冰河也终于穿越至前代，紫龙还见到了童虎，上演了一段令人啼笑皆非的师徒相认剧情。水镜一路冲进沙罗双树园，传出了“十三”的血书留言，其中所指的被诅咒的第十三名黄金圣斗士蛇夫座，观众都在期待预定今夏再开的连载能将其呈现。目前ND单行本发售至第6卷，近年来基本保持每年一卷的速度，且看这既要保女神，又要救星矢，还要打冥王的前圣战如何发展——可以确定的是，星矢是一定要救的，因为未来也少不了他。

第五章 时代的傳承 『圣斗士星矢 Ω』

SAINT SEIYA chronicle



自『极乐净土篇』完结以来，东映的圣斗士项目似乎理所当然地结束了，而元老荒木伸吾的逝世，更是宣告了一个时代的终结。但是，就在这样一个似乎不可能的时间点上，2012 年 2 月 7 日，车田与东映在几乎毫无预兆的情况下，同时宣布推出长篇新番 TV 动画『圣斗士星矢 Ω』，于每周日早 6:30 在朝日台放送。圣斗士系列时隔 23 年后重归 TV，消息一出即震惊世界，甚至连天朝媒体都竞相报道。

作为晨间档动画，本作的主打年龄层为 7-11 岁，基本回归老版 TV 的原宗旨。考虑到第一代圣斗士观众基本也到了养育子女的年龄，制作方希望将本片打造成一部两代人共赏之作。于是，Ω 的剧情也充满了时代传承的意味。故事的时间点为原著后数十年（很可能就是 2012 年前后），主角为新时代的天马座圣斗士光牙，而系列主角星矢则作为射手座黄金圣斗士出现，配音也由古谷彻回归担纲，一期人设与作画总监督为参与过『冥王十二宫篇』制作，荒木身后的上佳人选马越嘉彦，配乐则由多次编排圣斗士音乐剧的佐桥俊彦负责。命定与黑暗相伴的少年克服黑暗的恐惧，靠自己的力量闪耀光芒，成为本作的励志主题，而 Ω 也正有“暗能量”之意。

十三年前，火星之神玛尔斯袭击地球，雅典娜、星矢与四青铜与之交战，战斗中裹挟着黑暗之力的陨石从天而降，与女神的光芒碰撞炸裂，致使圣衣变化为“圣衣石”形态，圣斗士也由此获得了“属性”之力。两个婴儿也被战斗波及，获得了女神光芒的女婴被玛尔斯夺取，正是后来被玛尔斯强行扶植为“伪女神”的阿莉雅，而被黑暗浸染的男婴则被雅典娜保护起来，正是后来的光牙。不久，获得了强大暗之力的玛尔斯再次来袭，星矢将其击成重伤，却也闯入了玛尔斯的黑暗中而失踪，随后赶来的其他人也身受暗伤，双方各自休养。此后沙织与辰巳和莎尔娜一起在小岛上隐居，以自己的光芒抚养光牙长大，直到复苏的玛尔斯再次来袭把她抓走，光牙就此踏上了寻回沙织之路，并进入了沙织创办的圣斗士学校 Palaestra，陆续结识了自己的伙伴们：父亲被火星士杀害的幼狮座苍摩、不愿受面具守则束缚的女圣斗士天鹰座尤娜、紫龙之子天龙座龙峰、忍者出身的圣斗士天狼座荣斗。为了粉碎玛尔斯的野心，他们救出了光之少女阿莉雅，周游世界收集遗迹之核，并与玛尔斯之子，立志守护“新的雅典娜”的猎户座伊甸数次交手。



在前作中存活下来的人物，在 Ω 中频频客串出场。莎尔娜成了光牙的老师；大熊座的檄退役做了学校教师；海蛇座的市在学校里成了卖萌搞笑的学长；贵鬼继承师门做了修圣衣的白羊座黄金，还收了个女徒弟罗喜。升为黄金的星矢，与他的四位青铜战友都成了“传说中的圣斗士”，一副西部牛仔扮相的邪武也在此列。瞬在中东地区开了诊所行医；已经娶妻生子的紫龙像他的老师一样在庐山打坐；冰河顶着个“谜之男”的名字出来教训光牙，欺负小观众不知道他是谁；比他更谜的一辉至今失踪中。

旅途的终点是悲哀的牺牲，光牙等人不得不仿效前辈，在 12 小时之内突破玛尔斯新建的十二宫，以阻止地球被火星取代而毁灭。虽然形式上看似与前次相仿，但此次十二宫的黄金圣斗士，来历各异，特色鲜明，实力也参差不齐，看点颇多，战斗过程非常有趣，而光牙潜藏的巨大暗之力逐渐失控，成为十二宫中后期的一条暗线。战斗中青铜陆续觉醒第七感，而目睹了悲剧的伊甸也起来反对父亲。众叛亲离的玛尔斯终于被打败，但其妻美狄亚主导的阴谋仍在继续，光牙被黑暗之神阿普斯所控制。要想从黑暗中唤醒光牙并令其最终击败阿普斯

已非“那个男人”出马不可了……

作为新时代的作品，本作在诸多方面大胆创新，小宇宙有了属性，圣衣的容器由圣衣箱变成了变身道具类似的圣衣石，主角圣衣设定也相对简化，尽管这减轻了作画压力而使得精彩部分的战斗动感达到了圣斗士系列前所未有的高度，老观众还是免不了有些非议之声。但是除此之外，一些人对剧情和人物的指责就有失偏颇。就拿 Ω 的黄金来说，虽然帅哥比例降低，但特色之丰富和辨识程度之高均为历代之最，有贫贱出身也有名门之后，有根红苗正也有敌军改编，有身经百战的老革命也有火线披挂的临时工，还破天荒加入了两个女黄金，只要用心去看，这些角色都是很有看头的，表现力不输前代。怀旧之心人皆有之，但若在看新作之时一味抱着厚古薄今的态度，就未免无趣了。

总体说来，『圣斗士星矢 Ω』虽不尽完美，但在大方向上却是一部可挑系列大梁的佳作，在创新上可圈可点，而在恪守传统方面，圣斗士系列终于回归了讲述英雄成长的少年励志故事，这本身就是最大的传统。『圣斗士星矢 Ω』原计划持续一年，而种种迹象表明其社会反响与商业实绩都超出了制作方预期，于是在原定的一期『玛尔斯篇』51 话放送完毕之后，于 2013 年 4 月 7 日开始，无间断地直接续行二期『新生圣衣篇』，预计又会持续一年，而 Ω 漫画也于 3 月底在角川书店旗下的『KeroKero Ace』月刊杂志上开始连载。『新生圣衣篇』的敌人是女神帕拉斯及其属下的帕拉塞特，而圣衣箱与圣衣形态也与新生圣衣一道回归，火星归来的星矢也将以射手座之姿活跃，光牙和他的伙伴们，将继续谱写未来的热血传说。



聖闘士聖衣皇級(SAINT CLOTH CROWN)





第六章 神话的具现 / 特色周边产品

SAINT SEIYA chronicle

圣斗士的周边产品一贯有自己的特色，主要得归功于铠甲的设计。圣衣既有人物穿着形态，又可以组装成圣衣形态，鳞衣、冥衣等亦如是，于是圣斗士的模型往往可以在这两种形态之间通过组装圣衣部件形成转换，这在其他动漫的产品中并不常见。圣衣大系和拼装版都是当年红极一时的系列，但是其制作工艺与人体比例，在如今看来已是严重过时了，笔者在此也不作过多介绍。

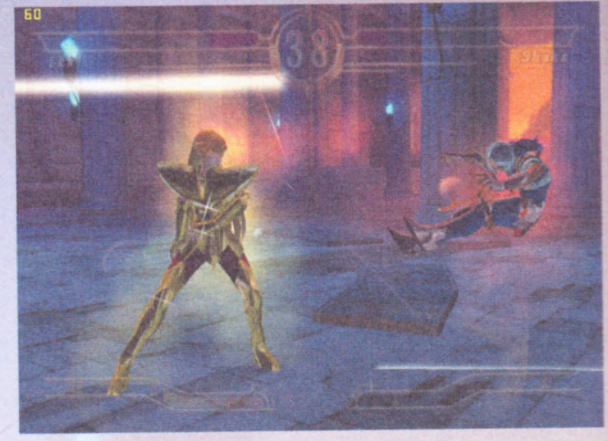
自 2003 年 11 月以来，BANDAI 公司推出的“圣斗士圣衣神话”成为圣斗士系列的产品主力，以其精当的人物造型比例、较好的可动性和高度还原的圣衣设计，深受广大圣迷和玩家的好评。由新生天马座开始，从青铜到黄金，而后逐渐蔓延至全作各路战士，十年以来，圣衣神话的产品具现难以计数，初代“安全帽”系列，新生系列，最终系列和神圣衣系列的青铜进化史已然全部填满，黄金圣斗士早就全员集结，神斗士与海斗士系列也已出齐。冥黄金与冥王军中的主要角色、白银圣斗士中人气较高者、二队青铜、暗黑圣斗士甚至钢铁圣斗士也陆续登场，在 LC 动画推出之时，也有天马与辉火两款产品发售。除此之外，各种限定品也层出不穷，官方还曾发布多款胸像，可单独摆

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Memory』
作者：diamondust 出品：重庆制作漫画社
http://item.taobao.com/item.htm?id=16426106415

放也可与神话部件相互替换。圣衣部件大多由合金制作，其余部分由塑料电镀，相互配合完成组装，头发的替换使得戴头盔与不戴头盔两种姿态可以相互转换，而头雕与手型的替换，也使得再现原作经典，呈现人物特定动作与表情变得容易。神话的素体也多次更新换代，近年来女性战士得以陆续推出。随着圣衣神话开发款式的增多，其技术与设计也日益成熟，可谓是不断进化的玩具系列。

2011年，BANDAI正式发布两个新产品系列，分别为"圣衣神话EX"与"圣斗士圣衣皇级"，开启了圣斗士模型的新时代。EX系列，顾名思义就是已发售过款式的改良加强版，目前所发售的角色集中在人气较高的黄金与新生青铜之上，这些角色由于发售较早，代表了神话技术的不成熟面，更新也是大势所趋。相对于老神话，EX要略大一些，可动性与可玩度都大为增强，配件一般都比较多，设计也更加精美且严谨，EX黄金对动画设定的遵循更加严格。由于EX系列的改良非常显著，推出以来即大受追捧，黄金往往一货难求，价格常被炒高，青铜则以销量见长。而皇级系列的主要特点就是"大"，高约30公分，看上去高端洋气有镇宅效果，当然价格也偏高一些，目前发售的两款分别是射手座星矢和海皇波塞冬。『圣斗士星矢Ω』推出以来，虽然发行了不少扭蛋、挂件等小产品，但由于无圣衣形态的特点导致无法推出传统的圣衣神话，却在不可拆卸的SHF和PVC领域开出了一片天地。『新生圣衣篇』之中，圣衣形态与圣衣箱复归，不知又会带来怎样的周边产品。



▲『圣斗士星矢 圣域十二宫篇』(PS2)



▲『圣斗士星矢战记』(PS3)



▲『圣斗士星矢Ω：Ultimate Cosmo』(PSP)

第七章 星辰的試煉／圣斗士相关游戏

SAINT SEIYA chronicle





对圣斗士游戏的早期记忆可追溯到FC上的『黄金传说完结篇』，故事是最常见的十二宫剧情，如果不熟悉原作，想通关就很困难，对战黄金圣斗士时偶尔出现的闪避是何机制，笔者一直没怎么搞清楚。当年发售的圣斗士游戏其实还有一些，不过由于时代和平台的原因，国内玩家能够接触到的比较少。PC平台上一直没出过什么像样的圣斗士游戏，只是在2002年推出了一款"打字流星拳"，可以用来练习打字。

2005年，PS2平台上推出了『圣斗士星矢 圣域十二宫篇』，剧情很明显又是十二宫，其中也隐藏着一些原作没有的诸如黑色射手座和第十三宫之类的剧情作为福利。游戏主要采用3D格斗的形式，将原作的经典场景加上了3D动画的效果是本作的一大看点。2006年，配合『冥界篇』动画的推出，又在PS2上发售了续作『圣斗士星矢冥王十二宫篇』，在前作游戏机制的基础上进行了改良，虽然号称冥王十二宫篇，其剧情却可覆盖到冥界篇的一部分。

2011年，圣斗士系列25周年纪念作『圣斗士星矢战记』在PS3平台上推出，作为一款乱战风格的无双类游戏，其可玩度与爽快感都达到了圣斗士游戏前所未有的水平，也继承了系列一贯的对原作的忠实度，虽然主剧情仍是被用了不知多少遍的黄金十二宫，但是通关后



亦有内容丰富的特别篇，也可操作黄金圣斗士完成任务，官方也曾多次发售新角色 DLC，这些都使得游戏的耐玩度大为增强，虽然圣斗士角色 3D 建模看上去有点诡异的老问题仍难有效解决，但是毫无疑问，『圣斗士星矢战记』被圣迷玩家公认为一部良心作。

2012 年 11 月，『圣斗士星矢 Ω：Ultimate Cosmo』登陆 PSP 平台，作为新世代作品的第一款游戏，本作并非大制作，发售时一期也才播到一半，登场角色也仅到遗迹篇为止，形式为传统的格斗模式，剧情却是全新的，未在动画中出现。故事在一个名为塔拉萨的小岛上展开，海魔女苏兰特出现在光牙等五名旅行中的









青铜圣斗士面前，而玛尔斯军、白银与黄金圣斗士也陆续登岛，一场围绕着七个“水滴石”的争夺战就此开始，玩家可操作五人之一，集齐水滴石即可得到海王子特里同的鳞衣挑战重新以海皇之姿出现的朱利安。伊甸线与其他五人不同，而打通以上即可开启星矢线，你就会知道这场战斗其实是星矢与沙织在 13 年前与海皇议定的对年轻圣斗士的试炼。除主线剧情以外，使用可操作角色连续取胜即可开启专属 CG，联机对战模式自然也是不会缺少的。

2013 年，由完美世界开发、SEGA 参与研发、集英社正版授权、车田正美监修的网游大作『圣斗士星矢 Online』终于开启内测，在此前两年的 CHINAJOY 上，完美世界连续为其造势，25 周年纪念、现场赠送圣衣箱、雅典娜圣衣真人展示等活动都吸引了不少眼球，此番产品终于面世，目前已经进行过青铜与白银两轮测试，黄金不删档测试也于 4 月 22 日开启。

在原著忠实度和网游可玩度之间找到平衡是极其困难的，可以看出制作方在此也下了不少工夫。众所周知，星座圣斗士只有 88 名，而玩家人数众多，于是玩家所扮演的圣斗士，与原著的星座圣斗士其实是有微妙区别的。在游戏中，玩家可选择天马、天龙、白鸟、仙女、凤凰五个主角星座作为职业，其中天马为攻击输出、天龙为肉盾、白鸟为控制型输出、仙女可在治疗与攻击输出两种状态间切换、凤凰则为远程法师型的输出角色。随着等级和战力的提升，玩家将有机会穿上包括黄金圣衣在内的其他星座圣衣，但若不进行转职，你的职业特性并不会有根本上的改变，而且，你也无法取代剧情中原著角色的地位，使用仙女战士碰见瞬是屡见不鲜的事。在主线剧情中，你将作为一个历史见证者和参与人，从星矢争夺天马圣衣开始，在圣迷熟知的经典故事中发挥作用，协助遇到困难的圣斗士们，以及身份未明的潘多拉、朱利安、苏兰特等人。在这个过程中，玩家也将往返于圣域、银河竞技场、庐山、西伯利亚、死亡皇后岛等知名场景，体会各地的风土人情，车田老师也会作为 NPC 出场，请你帮忙搜集创作漫画的素材。在副本战中，玩家可亲自参与十风穴、艾俄洛斯逃亡、十二宫、海底神殿等经典战役，并获得大量经验与装备。与通常的网游一样，游戏中配备有基本的装备系统、交易系统和军团系统等，也有娱乐和答题环节，可以满足玩家的日常需要，而圣衣系统和小宇宙系统则无疑是圣斗士的特色了。

至本文截稿为止，这款网游尚处在测试阶段，一些游戏 BUG 问题和细节上的错误也是在所难免，而随着原作剧情逐步被使用，如何保持游戏的耐玩性也是制作人员需要考虑的问题，但是这款游戏从总体的设计上对得起官方授权之名，与国内的各种山寨圣斗士网游不在一个档次上。固然，如果你对圣斗士系列毫无兴趣只是想玩网游，那么必然有魔兽世界等更好的选择，但是如果你曾痴迷于这热血经典或是心向往之的话，那么，『圣斗士星矢 Online』还是很值得体验的。



结语

SAINT SEIYA chronicle



由于篇幅所限，本文不可能尽现圣斗士全系列的魅力，也多有略去未讲的内容，比如说当年 SMAP 和最新的 SUPER MUSICAL 音乐剧、弹珠机游戏、以及预定于 2014 年推出的 CG 电影等，圣斗士的奥秘还有待读者诸君自行探索，笔者也欢迎各位前来 A4S 圣斗士热血传说网（bbs.all4seiya.net）与圣迷同道交流有关圣斗士的一切。

面世已近三十年，『圣斗士星矢』的浪潮经久不息，动画方面有 Ω 第二期的强力推进，漫画方面更是有 ND、LC 外传、G、Ω 的四线齐发，各式周边次第推出，OL 也是蓄势而动。女神的圣斗士们守护大地上的爱与正义，不惜挑战神明的精神，永远激励着为这神圣星光照耀过的人们。正如那句名台词所言：“我们的小宇宙，永远不会消失！”▲


Romantic Desire Realm
六道浪漫轮回
——记“文青”剧本写手
朱门优（下）
■ 文 / 流水线上的息流子
■ 美编 / orangec





Info

游戏名：いつか、届く、あの空に。
中文译名：何时到达那片天空
公司：Lump of Sugar
原画：萌木原ふみたけ
剧本：朱门优
音乐：大川茂伸、末廣健一郎
发售日：2007 年 1 月 26 日

『战地』系列教会了朱门优两件事，一是“快餐式战斗”，另外还有“开一枪必须换个位置”。那些因回味于『いつ空』而向方糖社（Lump of Sugar）寄予期待的拥趸（含笔者）来说，他们对朱门优这些恶习必然有所体会：『他与他妈』（『タユタマ -kiss on my deity-』）什么烂货，上当！ what，这作品不是『いつ空』那个作者写的！？

『他与他妈』不是烂货。在萌 / 角色 game 这个领域，由萌木原ふみたけ担任导师的方糖社一直都颇具业界灯塔的风骨。『他与他妈』虽然启用了不见经传的史方千尋来执笔（有趣的是从履历上看他参与了 AliceSoft 多部早期作品），但部分角色的萌度不差，世界观和谐轻松，玩起来没有负担，算得上是一部素质和销量都可观的萌系作品。故此，我们可以在 Fan Disk 上和各位女角继续造人，在 TV 动画上看到了其改编，女主角泉戸ましろ现在也成为了方糖社的版娘之一。

但朱门优的『いつ空』则没有这种机会。尽管桜守姫このめ同样是版娘，甚至从人气上说『いつ空』都不输给方糖社此后的任意一作，但朱门优带来的这部神化悬疑青春萌向剧总归不是走在方糖社所喜欢的废萌路子上，这位完全不像亲生的孩子难免会让老妈感到相当的不自在。的确，谁摊上一个掌握了枪枪枪真髓的宅都会头痛得不行。

不过『いつ空』在一些方面还是深得方糖社的神韵，特别是怎样刻画一个具有萌力的角色上。

“夢と現の狭間に船を浮かべて、緩やかに漂いながら。水滴に変じた鞠で戯れる姫君が、物憂げに微笑むその世界が。麗し御手に筆を宿し、幻想という名の染料で染め上げた俺の視界。その瞬間、俺はただの観客だった”（掬水嬉戏的公主泛舟于梦幻和现实之间，带着丝丝忧伤微笑地应和着那个世界。纤丽的手如是笔触，将名为幻想的染料点缀到我的视野当中。在那个瞬间，我仅仅是一名看客罢了）

——桜守姫このめ的登场文段早在五年前就被笔者摘录下来，今日仍是爱不释手。


△后来成为方糖社看板娘的女主角桜守姫このめ。




△突然出现在主人公面前的妻子唯井ふたみ。


△温柔的姐姐系女主角明日宿傘。

相隔『めぐり』有三年，朱门优在方糖社的处女作『Nursery Rhyme - ナーサリィ☆ライム -』上打了一点酱油后，便全身心地投入到『いつ空』当中。好比东方 Project 从 PC-98 走进 Windows 时代，三年后的朱门优同样作出了让人惊叹的变化：更具挖掘潜力的世界观（北欧神话与和风传奇的交融），更为华丽的辞藻修饰，更有起伏感的剧本节奏，更给力的主人公，还有我们更萌的女主角们——特别是有画师萌木原为其加持。这部凝聚了朱门优三年沉寂时光的『いつ空』具有非常高的考察价值，甚至可以说本作就是为了让人考察而生，事实上笔者也认为在世界观上，六道浪漫轮回里朱门优独独钟爱于『いつ空』，以致在游戏结束后还累赘地拖上一个“神话篇”来进行修缮。

『いつ空』的故事是这样的：主人公巽策被放逐到空明市，在那里，他遇上了天降的妻子唯井ふたみ。随着交往的深入，他发现这座镇子一到晚上星空便会被云所覆盖，而为了看到星空，每一百年就会有一群女孩子成为“扫晴娘”为实现居民们的梦想而努力，也为了让自己的



渴望抵达云的背侧——以上只是本作的……表线。

我们同样要体会那些被学园剧的外衣所蒙蔽而花钱买下『いつ空』的玩家的心境。当然，笔者也必须承认『いつ空』的前半的确顺利地走出了一个优质萌系作品应该具有的套路：角色鲜明且萌点充分（天降 VS 大小姐）；世界观背景在少量伏线的调剂下一直都有明确的存在感，这在很多萌系作上已经很难看到；眼前一亮的还有如上文段那般，对一些能透彻表达角色个性的场景下了朱门优特色的“降头”——即使用奢华笔墨来刻画，既丰富了角色又令玩家产生了新鲜感。对于前半的掉书袋，朱门优也是抖得有所节制，阅读难度压缩在小范围内却也不影响世界观的拉深，让萌来得不落俗套。因此，当玩家和策、ふたみ一同仰望着扫出的星空时，在这个前半的最后时刻，玩家已经不用再问自己何时升天，因为那个瞬间满足感的确已攀到了顶端，唯独拐点守在一旁虎视眈眈。

本作后半有两个大的方面饱受诟病，令其挂上了“争议作”的头衔，一是无处不超展开，二是朱门优对说教的惊人执着。对比后者，笔者更愿意为超展开进行辩护：不少固然让人喷饭（例如明日宿伞钱里猛然出现的坦克），但如果转而去带上浪漫主义情结来看待，其中的某些又未尝不是动人情怀。策为了救ふたみ而飞上天，你不会知道为什么他“簌”一声就突然可以飞升，但总之他心中有着为救“妻子”而不惜牺牲的信念，这份汹涌澎湃的信念足以毁







天灭地——这就是浪漫。（据说坦克也是浪漫哦！）

当然，美妙的浪漫终归是少数，尤其在侧边还埋伏着同样汹涌澎湃的设定罗列。在前半，朱门优劳心劳力地把伏线经营起来，为的就是在后半从第一刻第一秒成就伏线引爆的嘉年华。然而问题接踵而至：朱门优特色的“我就是不直接告诉你，来追我哟，呵呵”的写作笔法实在太能把屁大点事写成世界末日了。托出一个比喻→顺着比喻闲扯一顿→自言自语三四句→再给爷比喻一个，这个绕圈子游戏硬生生地把剧本中段因兴奋而产生的气血上涌拖成吐血半升；硬生生地把原本就错综复杂的人物关系写进八卦阵中，玩家必须给予绝大的根性去细咽慢嚼、反复琢磨，甚至要求结束游戏后重玩才能厘清，这已足够刷下大部分玩家；硬生生地





把战斗场景写成超展开的巢穴，把明日宿伞塑造得狂霸酷拽叼，唯独与萌差之千里。本作的系统选用了 Visual Novel 形式，“以文字为中心、以自省为主线”的潜台词显然也在迎合朱门优特色的啰嗦，但朱门优没有注意到他的啰嗦本身就非常要命，加之演出元素——特别是战斗演出单调乏味，因表现力不足而带来的枯燥无味感自然是难以抑制地放大。

『いつ空』的世界观时髦炸裂，写出世界观的笔法却臭不可闻。它的争议性宛如是一份对玩家的挑战状，讨厌和喜欢的两派都大有人在，但这些都无损该作登临 2007 年度优秀 Galgame 之一。它既为朱门优带来了话题，又为朱门优带来了改自ふたみ口癖的爱称“お朱門ちゃん”，笔者甚至认为，朱门优之所以能进入更多人的视野，『いつ空』的好坏参半是功德无量的。纵然后来因为『朝色』的エロ欺诈让朱门优再度成为话题——其实『いつ空』也属于一种主题欺诈，发售前没有人会猜到方糖社这次会卖萌以外的东西，不过着眼点已不是作品的优劣，所以笔者觉得可以改装一下曾经的论调：对于喜欢朱门优的玩家，很难想象没有玩过『いつ空』。

『めぐり』的燕子花こりす是朱门优角色设计中的集大成，但面对作为朱门优中坚之作，こりす的势单力薄是显而易见的。唯井ふたみ、樱守姬このめ和明日宿伞，『いつ空』的三位女主角实则也对应着朱门优在角色定位上的三条岔路：朱门优付出绝大的力气从头描写策和ふたみ相知相爱，男女主角在剧本全程的互动令玩家感受到两人的不可分割；このめ的“诱饵”分明，华丽又娇涩的举手投足间总是简明扼要地表露出对策的哀怨神色，这已足够说明两人在设定上是有历史的，在后半，朱门优通过展示角色设定让焦虑在尖端处释放，从而使她的伟大伴随玩家的红泪倾盘而出；伞则作为世界观的提线木偶，朱门优更着重于配合背景侧面刻画伞在实力上的强大，绝情的阿修罗能否给人一些萌点那需选人而论。

“剧本描写”为先的ふたみ、“角色设定”为先的このめ、“世界观”为先的伞，三条岔路玩家又喜欢哪条呢？设定厨朱门优就肯定喜欢このめ的“角色设定大道”，以至后来的『朝色』从一开始玩家便不得不沉溺在身负沉重爱意的与神ひよ心中，又或在『羽根』里能时刻体会到夕星羽音对玩家的情热和献身，却再难寻觅如ふたみ那种从无到有，再到不可无的感情历练。

唯井ふたみ是朱门优的一面“反面教材”。她虽然同样有着悲情的设定，却不如燕子花こりす的衍生品从始到末都背负着沉重的感情负担。ふたみ线里朱门优罕有地注重男女双方从白纸开始的全方位互动，前半描写女方的可爱，在后半勾勒男方的信念，主人公策的心态变化成为两人“夫妇”关系的重中之重。策和ふたみ的相知相会直到相恋相爱完全被故事中一个个片段合着两人的力量给有条不紊地立起旗帜，





玩家能没有遗漏地尽数两人情感的地标，设定在此沦落为强化煽情的伴碟罢了。剧本最后，由着螺旋上升的气氛到达高潮部，透过一张ふたみ嚎哭的CG将煽情走到极致，节奏被朱门优给算计得分毫不差，两人的相互依恋能让玩家心里产生绝大的印象。

相比之下，桜守姬このめ力图从设定入手单方面地冲击出她人格的崇高，再描绘出她对策的忠贞不渝，继而让玩家产生“このめ塞高”的错觉……两者采用了截然不同的方式——笔者从不否认このめ写得很好，只是与之对手的策实在是过于矮小，严重地削弱了このめ内心感情的表达，就更遑论明日宿伞线里傍徨如通勤时忘穿内裤的策了——该线里的策可用碌碌无为来形容。“眼前一亮”就是用在这种时候：朱门优透过男女主角双方的交互为角色的真实成像勾出线条——触发角色设定只能算是煽情手法，对角色刻画没有丝毫帮助——这已经太不朱门优了。而不久后，朱门优竟然还在他的日志中特意补上一篇针对这对角色的祝福，这还是朱门优吗？这就是朱门优，以及他的浪漫。

当然，即使朱门优在今后的日子里还是选择了回到自己最擅长的“搭积木”方式来构造角色。至少他也从ふたみ线中吸收到了一个优点，那就是加重主人公戏份并强化主人公对待女主角们的主动性被证明是一个行之有效的写作方针。女主角不再需要独力地用设定来支撑起她的萌度，玩家也不再需要一边咒骂着主人公的精神分裂一边对女主角们喜欢得死去活来，鸾交凤友燕侣莺俦才是正途。

纵然在画音、演出方面『いつ空』注定被之后的『朝色』所超越，但方糖社所下的功夫从来都不负人心。五年后的今天『いつ空』依然是难解得一逼，不过相对于现在只会写泡沫的朱门优，笔者还是相当希望他能回过头和方糖社滚床单的。至少，即使剧本不行，笔者还是能以萌木原ふみたけ的一点萌来慰藉天堂里的才情。不是么？





Info

游戏名：きっと、澄みわたる朝色よりも、
中文译名：从晴朗的朝色泛起之际开始
公司：propeller
原画：やすゆき、ヨダ（SD 原画）
剧本：朱门优
音乐：樋口秀樹
发售：2009 年 7 月 24 日

Info

2006 年末也是『いつ空』发售的前夕，朱门优便离开了方糖社。当他在『战地』上闲散了好几个月后，再一次回到众人的视野时，他已经在为 propeller 的『Bullet Butlers』打着应有的杂。

早前以東出祐一郎、荒川工为核心的 propeller 会社一向都给人相当硬派的感觉，因为产出的作品大都以热血、战斗为卖点。朱门优擅长在设定上故弄玄虚，但他对热血、战斗场景却是反常地钟爱，自『黒 3』开始几乎每一作都会捎带上些许，这既是设定上的需要（不少角色都被朱门优设定成相当能打），又仿佛是在向玩家重申他的热血未曾泯灭一般。『いつ空』是朱门优一次非常大的尝试，他在作中首次埋入了大量的战斗描写，但正如笔者的谨慎用词：这只能算是"尝试"，拖沓的臭长文段除了延滞热血的到来外，就只能加快玩家扔盘的速度。

因此，在笔者得知朱门优加入 propeller 后就一直都保持隔岸观火的态度，即使得悉他所主持的于 2008 年中发售的 Fans Disc『クロノベルト』得到好评也依然故我。直到 2009 年，笔者看到割裂于 propeller 硬朗风格的『朝色』竟然出现在眼前时，那份华丽又装逼、艳丽同时也少不得文字游戏的风格总算说服了笔者，那个的确是朱门优。

『朝色』是一个麦比乌斯圈。

当笔者沿着环的中央剪开，笔者的心态便发生了三次变化：这应该是一个环（『朝色』的主题是友情）→感觉不大像，剪开后可能会变成两个环?（他不仅想说友情，和爱情也搭界了）→原来还是只有一个环，只是这个环是反扣的（还是以友情为主题，但形式上被含糊了）。『朝色』通篇的"四君子"似乎是无可争辩的，但同样无可争辩的是朱门优绝少会给玩家一个无可争辩的主题——朱门优只会无可争辩地给玩家带来世界观，这才是不具有"似乎"、"也许"等笼统描述的"无可争辩"。

对于朱门优，笔者一直都有个认识，那就是他从未将"写出一部具有主题性的作品"定在写作中的最高优先级。他的做法是对笔者个人偏好的倒置：笔者一向觉得作品应该是围绕某个中心思想而向设定、情节等方向展开，朱门优则不然，他的整个故事都是为世界观服务，或者说，世界观设定就是他的"中心思想"。主旨也好角色也罢，这些都是世界观在剧本推进的过程中逐步完善并顺道捎带上的佐料。所以，『いつ空』里无论ふたみ还是このめ都在讴歌女方的伟大，但纵观整条线路会发现朱门优从未想过要讴歌什么，他纯粹是借一堆胸怀浪漫主义的少女来牵引出何等沉重的设定，继而反衬出世界观的残酷罢了。

『朝色』却不大一样。从剧本一开始，朱门优就借以主人公之口，以"四君子"这一关键词明确了这部作品想要专注的主题——友情。


△ 承载"友情"这一主题的"四君子"









故事的男主人公“竹”之崇笹丸怀抱着重聚儿时玩伴“四君子”的愿景来到了梦见鸟学园，然而迎接他的却是“梅”的一句“让我们从‘君子游戏’毕业”。执拗的“竹”绝不屈从于现实的冷嘲！他坚信这份从孩提时代便凝结起的羁绊绝对不会褪色，因为“四君子”是不可替代的，所以他暗自起誓，一定要以学院的课题作为契机，重新构筑起如那时般心心相印的关系。“重构”，便是『朝色』升起之地。

尤令笔者惊讶的是朱门优这次确实玩得很认真：直到二章中段的剧本都在围绕着该主题突进，他以其始终细腻的文笔将角色们的纠结和决心写得如德芙般顺滑。正因如此，虽然二章开头依然劈头就来主人公长长的黑历史，但笔者还是原谅了这次超展开，特别是当小高潮处主人公向玩家展示“朝色”这部作品，配合游戏中恰到好处的演出，此刻的胜景宛若天人下凡，“友情”亦在此地升华到最高峰。只不过，让我们回想以前，当故事进行到接近一半，『蜜柑』的主人公看着自己写下的故事，脑海中悲伤的记忆正逐步被成型；『黑 3』的主人公已将圣女凌辱多次，チッセ冷静地站在一旁释放着嘲弄般的视线；『めぐり』中主人公和妹妹こま四目相对，未婚妻却只能守在边上压抑着内心的妒忌。谁又能掐指算出朱门优在当其时究竟在剧本主题之上盘算着什么?

『朝色』注定是叛经逆道的。相对『いつ空』里世界观的庞杂和伏线的千倾万碾以致突出了一节蛇尾，『朝色』则力图让世界观成为道路上必看的风景，无需多少痛苦便能掌握到剧本全貌；遣词造句上没有『黑 3』那种剧场式演讲，更没有『いつ空』挑战玩家忍耐力的晦涩，平易近人的程度也是冠绝六作；『めぐり』和『朝色』作为少有的设定不花俏的作品，后者不具前者的连贯性，但后者对剧本节奏、演出的掌握也不是前者所能媲美的。不管是不是巧合，反其道而行的『朝色』作为第一部得到汉化的朱门优作品，这道门槛实在立得太巧妙，以致笔者在推荐『朝色』时只能惆怅在“典范”和“反例”两个名词之间。

——但麦比乌斯圈是一个怪圈。『朝色』的天人五衰在于它从一开始就极其显眼地摆正了主题，却在后来由于作者自身的癖好渐渐绕进含糊暧昧当中。与神ひよ是“加害者”，却更多是被害者。

ひよ通过类似隔世情缘的设定来映射出其用情之深，着重刻画内心的贤惠坚忍来突出她精神的伟大——朱门优毫不掩饰，这就是在照抄了桜守姫このめ的造星手法。从效果上看是



△ 第一女主角与神ひよ，她在本作中更像一个为主题“奉献”的角色

不算太坏，二章中段转成暗调起直到本章结束，ひよ都处在剧本事件的中心，这可以看出朱门优在本章当中还是意图把ひよ往深里写。尽管ひよ的正面描写机会其实并不多，但玩家依然能够通过反复提唱的设定还有角色的反衬（例如主人公对ひよ的态度的前后变化）来推敲出她的背负和呻吟。章节末尾，随着主人公的醒悟和一个临终表白，故事再次进入了一个小高潮，基础至极的煽情不会难倒我们的“お朱門ちゃん”。

然而提升与神ひよ的地位实则偏离了『朝色』开篇便向玩家明确的“君子”之交，因为除了二章后半着重通过ひよ来体现爱情外，无论是里主角若，又或者是四君子，又或者是配角如青姊妹等，最后都以“友情/亲情”为台阶走向“人心的关怀”上。

因为定位的问题让笔者可怜起ひよ。ひよ身上装备了このめ式设定，身为青梅竹马的她在各个时候都扶持着主人公走出困境，却最终也和このめ一样被世界观给彻底压倒，让她和主人公的对手戏在大潮里显得无棱两可。二章末的前世记忆穿插与其说是在营造主人公和ひよ的羁绊来增加冲击力，不如认为这是为之后第三章的展开作铺垫。待第三章把若推上台面，二章的伏线悉数引爆，由于之前已经将唯一的爱情剧表述清楚，朱门优就选择了仓促地撮合双方，主题迅速归位，ひよ却只能一笔带过。主题的不合时令是很重要的影响因素，笔者并不否认剧本展开的正当性，写出ひよ和主人公的恋情是一种理所当然的推导，也是作者甚至包括玩家在内的一个愿景，但在二章结束肯定不是个好时候，把爱情压到倒数第二章应该能收到更好的效果——可惜她面对着一个拥有天时地利人和的竞争对手，若。



△ 游戏封面上与神ひよ抓起主角手的画面



△『朝色』中的“里女主角”——若



△ 仿佛与封面相呼应的结局 CG

从孤独入手推出人心的关怀，若作为世界观的趋化剂，朱门优是把她放在和『黒 3』的チッセ等同的位置上——她的背后就是整部作品的世界观，不过比チッセ要强，因为若同时也身为主题的代表。多个章节的埋伏让若的正式出演伴随着不俗的冲击力，而主人公拼死力去拯救这位“隔世儿女”，他身上的坚持不懈也成为章节与章节的桥梁，这份可能是无意中的侧重自然也“意外地”挤兑了ひよ的存在感。事实上，笔者认为该作结束后的封面是一个讽刺，『朝色』终究是回到了人心的关怀上，以主人公和ひよ牵手的 CG 作为收笔和作品的潜台词格格不入，就像是刚刚登顶的登山队忘记了在山顶上来张壮丽的大合照，直到下回山腰时才记得，只能捏着笑容勉强为之来填补遗憾。

ひよ和若之间的主题之争反映着两人的不相兼容。『朝色』没有解开两人定位上的对立，这让『朝色』在升华和点题之间横下了一道鸿沟，一切冲击都沉沦于煽情的深渊里。朱门优既然将若放在了最后，那么在他的观念里，对世界观的执着必然是压过了对角色的塑造，既是如此，ひよ就成为了剧本的祭献。

大局观，那是诞生于归纳、聚拢于点题的水到渠成。朱门优精确地控制着剧本节奏一步

一步地进入佳境，并在二章中段步入神坛，那份浪漫是何其的振聋发聩！如果『朝色』能调整一下角色定位，又或者把“一本道”肢解成ひよ和若两路以达至主题的拆分，『朝色』都将能把飞镖往靶心上靠近一些。『朝色』里每一个章节都能称得上完满，但当全部合在一起时却如不同密度的液体倒在一起，在同样是朱门优主笔这个客观条件下,它们的体积是不会遵循“1＋1＝2”的法则。朱门优终究落下了一步——朱门优一直都落下这一步。

但即便笔者有如此那么的不满，笔者也必须承认『朝色』就是朱门优的巅峰，特别在于其剧本和演出时机的巧妙融合，演出的关怀备至也足够看出朱门优对各种素材的高规格要求。ひよ的定位不妥是一回事，但枕在大额头里依然是继承于こりす、このめ还有青山ゆかり的光荣传统，主人公是没有机会尝遍各位女性角色的身体了，但伟光正的他总算是专一地应和那份迎面而来的不渝之恋。『朝色』带给玩家的满足感从遍布网络上的MAD作品便可窥探一二，让角色的可爱活灵活现似乎就不属于朱门优的短板。作为一部非常“轻口味”的作品，用它来问卜和朱门优的缘分有几何那是再好不过的了，没有童言巨乳若さん的回想那只是细枝末节的事——笔者很想这样说，但裤子已经脱了一半了呀，混蛋!

这个后来被称为“きっすみエロ欺诈”的“细枝末节”，缘起于『朝色』的宣传介绍阶段，朱门优在各种细节上都有意营造出一种“每位女主角都可攻略”的错觉。结果游戏发售，玩家发现那些心目中的角色无一不浮于色界的众生以上，不是临近开战然后主人公缩卵，就是主人公发着春梦其实没有真章，从女主角退化到女配角所做的功正是因误导而燃起的愤怒。这事逼得朱门优不得不出面解释——当然回想补丁就不要想了，后来他也因此而被调离了propeller。

在异国的笔者眼里，所谓的“欺诈”不过是一个好玩的谈资，而无论谈资如何，『朝色』过硬的综合素质已足够让它立在不败之地。『朝色』的出现让笔者觉得，相对剧本创作，朱门优其实更具有“监制”的潜质。他对情景的时机掌握很有自己的一套，以致独立地看每个情景那都是如此的美丽。然而就正如全标题里的“与你双手相牵”，当我们专注于那双牵紧的手时会感受到那骨骼血脉里饱含的信念，但当镜头拉远，我们会发现牵着的那两个人似乎总蒙上了阴影，让人看不真切那是谁。

“与你双手相牵”，牵的究竟是ひよ还是若，还请各位自行定夺。





Info

游戏名：天使の羽根を踏まないでっ
中文译名：请别踩天使的翅膀
公司：MEPHISTO
原画：蛇足せんたろう、ヨダ(SD 原画)
剧本：朱門優
音乐：樋口秀樹、梅本竜、石川直人
发售日：2011 年 7 月 29 日

Info

『朝色』后的朱门优的确被调离了 propeller，只因 propeller 的母公司 WILL+ 发现这个写手的剩余价值还远未被榨干。见此现状，WILL+ 后来又针对性地开了一个公司 MEPHISTO,朱门优则明降实升地成为了负责人。

别再纠结什么童颜巨乳什么何时上回想了，在这个最风光的时刻，朱门优已经无心去照顾诸君的下体。距离『蜜柑』时的初出茅庐差不多十年，从世纪初承担着复兴 C’s ware 的责任而开创天地（最后失败），到游走于各个会社间拾级而上（打枪高手），站在这个位置的朱门优终于吐气扬眉，意气风发地向他的班底比划着自己新的构想，外露的王霸之气似乎已足够让人相信——这个人，行！

MEPHISTO，墨菲斯托，善的摧毁者，在『浮士德』里诱使着浮士德堕落，却也激发着浮士德求知欲的恶魔。纠缠于宗教、神话又参杂着中世纪哥特范儿的专有名词一如既往地成为朱门优的心头好。『羽根』作为诞生于“恶魔”会社的作品，从骨髓里便渗透着墨菲斯托所带来的七色“恶意”，世界观里的“七宗罪”恰到好处地对应着七种欲望，而这些欲望也驱使着故事在设定里狂奔。

不过请等一下，恶魔先生。你想写一个故事，你总能想到好故事，但故事的组织你永远都不会去想。你可以将一个角色写得萌上天，但竹蜻蜓也总有落地的时候，也许你根本就不关心这个，只是一味地突进谋求剧本展开和推进时的痛快。然而先生，请等一等你的良知，等一等你的灵魂，等一等被你的浪漫主义折磨的满口蛀牙的玩家！

但是，对恶魔说“良知”和“灵魂”是没有任何效果的。

先来个故事简介：世界上存在一种名为“μ”的至高存在，“她”能够获得上帝邻座资格并能向上帝说出自己愿望。作中“太阳”和“月”两座正相对的学院则是“μ”的诞生地。主人公双見あやめ的青梅竹马，大小姐夕星羽音称她有不得不实现的愿望必须成为“μ”，见此的あやめ也定下了决心，要（女装）潜入学院伴随羽音左右报答恩情。令あやめ惊讶的是，他在那里竟再会了以前曾一起就读于夕星家私塾的六位少女，而彼此都有着共同的目标：μ。

朱门优“善于”把刀光剑影跳跃式地改造成觥筹交错。他的眼里，战斗一直是要不大声吼一个口号，又也许中二病全开地隔着空气自言自语，偶尔也会将文字落实到演出，把一系列 CG 反复地切入切出搞搞新意思。在素材极大丰富的今天，战斗所需的气势是更容易上来了，可惜朱门优的每一拳始终都打在枕头上，软绵绵的，扬起的鸡毛也让笔者的鼻敏感一再复发。



△ 本作主人公，同时也可称得上“女主人公”的双見あやめ



所以，笔者对『羽根』是嗤之以鼻的。主人公あやめ固然是个从性格到容姿、武功到精力、待人接物到风花雪月都是一等一的好手，女配角们——不管承认与否，女主角只能是女装的あやめ——也从こりす式的完美情人身份给解放出来，但无时无刻如膝跳反射般超展开，却是朱门优给自己下了最要命的一刀，让笔者记起遥远的美少女战士里最为洗脑的一句：梦，碎啦！



△ 中间为太阳学园的学生会长夏日ひかる

这事儿本身并不稀奇。朱门优对待展开讲求的是一个“势”：好听点，依据“趋势”寻路前进；难听点，利用“气势”逼人就范。这里面不会谋求剧本的严谨性，也不会考虑如何去整合每个片段成为总体，他总以触发设定搭建通途，以煽动情绪掩饰苍白，图的是片刻的痛快，不务求永恒的回味。笔者不能理解夏目ひかる喜欢上あやめ的前因后果，但当她带着妩媚的坏笑倏然地将内裤晾在あやめ的眼前时，因“势”而达至的反差萌确实能赚到不少好感；又如十二次憩线末尾，憩为了治好トノ的“傲慢”,她就向あやめ建议“不如我们双飞吧”——笔者的确在等トノ的回想，但为何不是先调情后宽衣的薄工口？不过别管这个了，“厨师”已经想好（回想免不了狗血，所以朱门优抛出了一个トノ和あやめ的“感情基础”），虽然这道菜从未上过（从未描写过两人的感情），但菜单上写得明明白白啊（设定上トノ从老早起就暗恋あやめ），转账付费妥妥的（赶快向你的手祷告吧，骚年！）



△月之学园的女主角夕星羽音看着不争气的あやめ时悲愤的告白



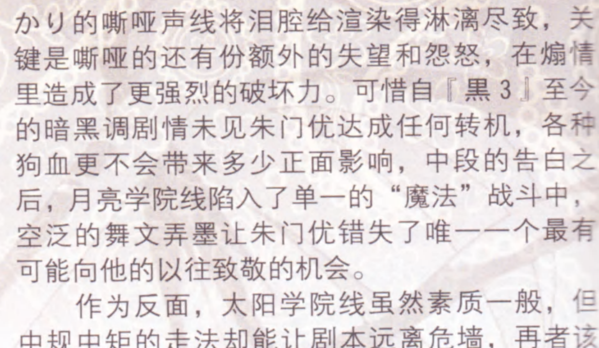
△十二次憩线结局，唐突的发展滞后，憩与トノ最终冰释，随便与あやめ上演了一场双飞

越往核心处走，朱门优对展开就越显放纵，对全局的控制力就越弱，以致只能通过宏观上由设定带出的气势来淡化微观上描写的不足。但当设定不具锋芒，这种淡化不再生效时，来自地狱的煎熬自然不留情面地扫尽俗世的名成利就。

这近乎是朱门优所有作品的通病，但『羽根』的超展开着实太过分，行文时的婉约蛋疼丝毫不碍其转进如风的死性。『いつ空』このめ的死而复生，『朝色』三章末笹丸向若伸出手拯救于水火，尽管在推开场景的瞬间很难接得上话头，但怒涛的推进让某个时刻的不痛快迅速转变为痛快淋漓。『羽根』唯二能够让笔者眼前一亮的只有夕星羽音看着不争气的あやめ时悲愤的告白，以及十二次憩甘愿舍弃自己的感情换取击毙トノ的力量，这两者都是在有所勾勒的前提下引出的闪光点（后者描写弱一点但煽情不错），



但诸如 True End 刚开终 BOSS 就鬼魂般地来到あやめ身后开始解构世界观，又如あやめ干吼着“奇迹是意志，魔术是骄傲”（话倒不错，但反复念叨十次就真不行）战翻终 BOSS，再如终 BOSS 明明想毁灭世界却在最后用生命保护了あやめ，这显然不能算是水到渠成，三下五除二的洗白不过是命中注定式的预定调和。“命”一词应解释为玩家和作者之间的“默契”，或用更为下里巴人的称呼——套路，以套路来简化玩家的观感，以不言自明作为捷径来掩饰自己缺少将剧本汇聚于一点的技艺，庸俗和陈腐总归让郁闷和恶心到来得八九不离十。把青年漫当少年漫来写，朱门优对玩家的智商是何等体贴！



かりの嘶哑声线将泪腔给渲染得淋漓尽致，关键是嘶哑的还有份额外的失望和怨怒，在煽情里造成了更强烈的破坏力。可惜自『黑 3』至今的暗黑调剧情未见朱门优达成任何转机，各种狗血更不会带来多少正面影响，中段的告白之后，月亮学院线陷入了单一的“魔法”战斗中，空泛的舞文弄墨让朱门优错失了唯一一个最有可能向他的以往致敬的机会。

作为反面，太阳学院线虽然素质一般，但中规中矩的走法却能让剧本远离危墙，再者该线没有沉迷于卖弄设定，其中的关键词“奇迹”同样间接地减轻了因超展开带来的不适感，综合来看可算是不幸中的大幸。夏日ひかる作为姐系角色塑造出了一个陌路时雍容华贵、亲近时娇嗔连连的两面派，可爱自是无需多言。本线以夏日姊妹间的内心矛盾作为核心看点，朱门优选择对“人”写作可是一次难得的机会。



△由于朱门优玩起了女装少年的把戏，当时流行的“伪百合戏”成为本作看点之一



△姐妹感情是夏日ひかる线的主要内容



朱门优是有那种意识，也知道说通一件事是需要按部就班，然而本作的表现手法难以读到他的诚意。『羽根』的底子是可圈可点的，利用太阳、月亮双线的观点碰撞出世界观的嚼头，透过背道而驰的诠释方法将悬念引至结局处爆发，剧本构成无甚新意却也并无不妥，而且从结果论，“きっとこれは、神様を一す、物語”这个中心句能够被朱门优说通，纵然『朝色』的厚重明确是不可再来，超出前前任的一大步倒也是确切无疑的。但以上的都只是针对于世界观的方面，“角色”，这个朱门优一直都保持强势的部门竟然遗忘在『羽根』中点睛，作品再媚众取巧也尽是枉然。

对あやめ，笔者有一个推崇备至的短语：温柔得只剩下精子。正如将“勃起”改成“欲火焚身”并不会增添多少文艺气息一样，本作的主人公做事果敢也丝毫不会动摇其誓愿当吃生菜的特质。一个满嘴恩义并誓死要追随大小姐的仆人，又怎么会因为他人的一点不足道的危机而舍身取义？又怎么会看到黑丝袜或者有人爬上床就立刻十月芥菜？又怎么会面对毁掉他主人的女帝时竟无力爆种施以同等程度的复仇，只能让黑丝袜出马解围？又怎会在剧本的最后忘记穿铁底裤而开后宫？没有『めぐり』令人作呕的颓废彷徨自然是幸运，然而承诺和决心的表里不一更多地让笔者觉得他没有个性，真不知道他的奇病是不是叫“番碱强”，发病的时候就反过来读。

在女性角色愈显雷同的当今，要让作品鹤立鸡群是有赖于主人公的正确刻画，经历了前两作成功的朱门优不可能不知道。あやめ的苍白祸害的不仅是他自己，也让女角们止步于滥俗的萌，落笔最重的夕星羽音也不能例外。

羽音作为整部作品的引子，刚开始就已经站到了一个特殊的高度。朱门优给了羽音很不错的起承，她对あやめ中性的、不强调爱恋成分的关爱以及她自身那独特的外冷内热性格，都表示朱门优总算能脱离开燕子花こりす那持续多年的大小姐模板。更为出彩的是，青山ゆ



△夕星羽音一开始就站在比其他女主角更高的位置

不满的是姊妹的矛盾成了该线唯一的冲突点，而且过了这个点以后，朱门优却将精力瞄准在例如无厘头的理念冲突这种无关痛痒的事情上。如果朱门优能掰掉多余的部分并多铺垫一下姊妹，这就是理想的一波流剧本，固然只有一波，但总算是个刺激的大浪，而不像现在虽然波浪不息，却只能用来洗脚。



除却以上两位角色线，朱门优还为『羽根』设置了三位角色线以及 True End。但此时此景又何必提起？那些角色、那些线路无一寄生于世界观上而随后又被抛弃，True End 只剩下兜售燃料，后宫结局更让笔者哑然失笑，如此惨状逼得笔者记忆起早先结束『黑 3』后只想摔盘的愤懑，想不到事隔不久，便又能在朱门优的最新作里再觅身影。尤让笔者哭笑不得的是，回想的量这次倒是破了天荒——接近 40 个回想连身为凌辱系的『黑 3』也比之而犹不及，朱门优屈服于『朝色』里被饱受抨击的回想问题，却选择从一个极端走到了另外一个极端。这又是何必呢？即插即用式的回想本身就没有多少涵养可言，不如让夏日ひかる多露几次裙底风光来得痛快。

『羽根』真有那么糟糕么？『羽根』真没有那么糟糕，只不过当我们不得不站在十年后的这个时刻回望，那里既没有『蜜柑』力透纸背的上魂主题，又没有『黑 3』或『めぐり』玫瑰带刺的倾心角色，也没有『いつ空』考察至白头的新奇背景，更别说『朝色』细腻到甜蜜的情感冲动，不论怎么看，味如嚼蜡的『羽根』都是妥妥的在开历史的倒车。

——抛弃历史的人，终将被历史抛弃！









因果报应

Karma

转眼间，仿佛一切都重新来过。

随着母公司 WILL+ 的业绩下滑，几个品牌相继被裁切，MEPHISTO 虽然俘虏了浮士德的灵魂，却最终迷倒在上帝指派的天使而竹篓打水。重获“自由”的朱门优是满心的郁闷，他一边在日志里絮絮念着“我正准备玩大的说”作自我安慰，一边就打开『战地』或『使命召唤』玩个大的，偶尔出现在轻小说边上的身影只是镜花水月。

每每下班回家，当笔者带着疲惫仰望城市上方那片没有星光的夜空时，便禁不住忆起『いつ空』里ふたみ向策袒露心迹的那句：让我的心意，抵达那片云后的任何一处。“心意”，这个笼统的名词里是否包含了满天星斗般多的感情？那里有未完的遗憾？有独占的欲望？有迷乱的痴恋？有覆盖在装腔作态下的坚忍？有凝结在两手双牵里的记挂？又或是即使弑神也在所不惜的决心？数不清。朱门优带给笔者太多情愫，太多太多，正面反面一应俱全，以致理性都被浪漫主义给冲得七零八落，但此时此刻星光已经被灰霾和光污染所抹去，朱门优也如ふたみ入戏般陷入了他自己的最低潮里，仅有笔者在异国写下本文，或嬉笑或哀怨地指点着不知是谁的江山。

对面冷心热的ふたみ而言，一同向往一同经历、一同挫折一同跨越的巽策才是闯进她内心的英雄。笔者是没有机会成为主人公的了，在现实的舞台里，主人公有且仅有朱门优自己，妙笔生花、遍地华章的“得”和顾此失彼、大局旁落的“失”都必须由他自己品尝和承受。寄望这个曾让笔者领略了多少风情的作者重新爬起来，成为了笔者唯一可做的事。

笔者在结束本文的当天刷了一下朱门优的日志。沉默了 2012 一整年的他写到：近期将有新作的消息。

——这个至死方休的浪漫独舞又将如何，拭目以待。▲

月是秦時明

THE LEGEND OF QIN

■文 / 霁霙 ■资料提供 / 玄机科技
■责编 / jedi、如月千华 ■美编 / ASKI

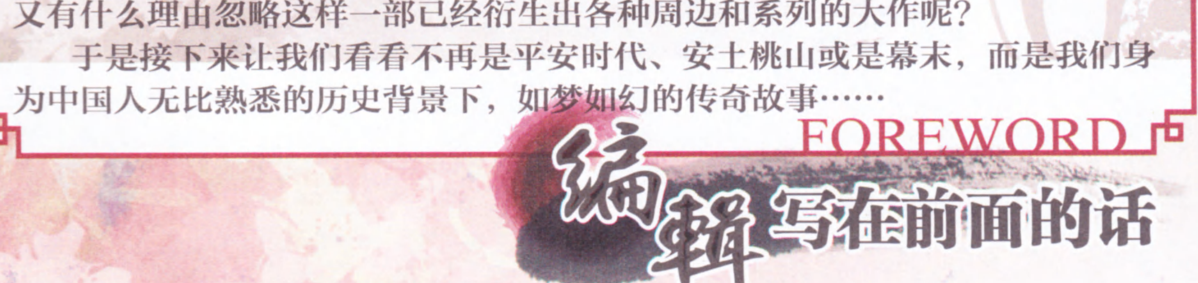


——国产武侠 3D 动画『秦时明月』纵览

相信对于很多只关注日本动漫游戏的读者来说，“国产动画”这四个字往往会和低幼定位或粗制滥造联系在一起。实际上由于制作成本、定位和种种大家心知肚明的原因，许多国产动画也的确如此，所以在本刊创刊至今，介绍过的国产商业动画寥寥无几。

本刊的读者朋友们应该都是看日本动漫与游戏成长起来的，这期编辑部为大家推荐的『秦时明月』，相信可以改变许多过去对国产动画的固有成见——尤其是编辑们看到玄机科技提供来的『秦时明月』第四部的片头动画与 MV 时，不得不为国产动画的进步喝彩。也许对比那些经典的日系作品还有种种不足，但这毕竟是属于中国人的二次元创作，而『二次元狂热』身为中国的“资讯刊”，又有什么理由忽略这样一部已经衍生出各种周边和系列的大作呢？

于是接下来让我们看看不再是平安时代、安土桃山或是幕末，而是我们身为中国人无比熟悉的历史背景下，如梦如幻的传奇故事……





From novel to animation
從小说到动画



说到『秦时明月』就不得不提到温世仁先生的同名小说。已故的温先生原是台湾知名企业英业达集团副董事长，因喜爱武侠文化而由“生意人”向“文化人”转变，致力于这类创作并写下了武侠小说『秦时明月』。动画版『秦时明月』的总导演、总编剧、总制片沈乐平与温先生有很深的渊源，十分敬仰他，也对『秦时明月』这部小说的前景非常看好。为了将“侠”文化发扬光大，也是完成温先生的遗愿，2004 年沈乐平作为导演和编剧带领自己的团队投入制作了 90 分钟的动画电影『荆轲外传』，这部作品也是三维武侠动画连续剧『秦时明月』的雏形。其后，玄机科技从开始十几人的创作团队发展至现在百来人的规模，除制作动画项目外，还衍生开发动漫周边、动画大电影、真人电视剧、网游等项目，扩大了盈利点，整合发展方向，完善动漫产业链。

或许并不是每一个『秦时明月』动画的粉丝都拜读过温世仁先生的小说，但若说动画完全改编自小说，每一个动画粉丝都会告诉你，这样说并不确切。更大程度上，动画是受到温先生的遗作定稿的启发，沿用了小说的大背景和人物姓名，在相似的世界观架构下讲述了另一番江湖的风动云变和少年的成长历练。

和温先生当初的构思一样，动画也分为八部，包括前传『荆轲外传』（内部测试用，未正式公开）和正剧七部曲。时代背景从始皇兼并六国，建立中国第一个帝国开始，到咸阳被楚军攻陷结束，时间跨度三十年，讲述一个体内流淌英雄之血的少年——荆天明，于时代变革的乱世之中经历了亲情、友情、爱情的沧桑变幻、悲喜轮回，最终成长为盖世英雄，凭一己之力改变历史进程的热血励志故事。

历史、武侠、玄幻，这是概括『秦时明月』主题的三个关键词。

『秦时明月』制作团队玄机科技（以下简称“玄机”）在中国五千年文明历史中选定了秦定六国到楚汉争霸这一时代。群雄逐鹿、百家争鸣，这是中华政治文化碰撞交融最激烈的时期，也是历史事件和民间传说纷呈迭起的时期：纵横决、易水别、修长城、征匈奴、焚书坑儒、西渡求仙、博浪一击、攻破咸阳……由于年代久远，



史料记载不那么完整，自主发挥的空间很大（编者注：近年来关于出楚汉争霸题材的影视也不少，无论是电影『王的盛宴』还是电视剧『楚汉传奇』都有不错的水平，可见这段历史的有趣之处）。

武侠是华人文化所特有的题材，也为全球认可和喜爱。动画也借剑圣盖聂之口，说出了『秦时』对于“侠”的一番理解：“这个字念‘侠’。这个字的左边是一个‘人’字，它表示一个人的行为；而右边是一个‘夹’字，是一个大的人带着两个小的人，它是说：有力量的人帮助弱小的人。”随着渊虹剑尖轻移，一个秦篆出现在荒漠沙尘之上，这个字就此便刻印在少年天明的心上，也刻印在这部作品的始终。

剧中阴阳家的玄幻魔法咒印打斗方式，“苍龙七宿”、“幻音宝盒”等玄之又玄的逆天传说，都可以理解为一种不拘泥传统的现代表现手法。譬如赤练回忆那种虚实结合的场景，譬如尚同墨方、墨攻棋阵等秦朝不存在的小道具，譬如光电特效炫目的动作戏，譬如对庖丁解牛、子非鱼、胯下之辱、黄石授书等典故的再现，譬如第四部演绎三才阵法的那种后现代的单色剪影式画面，甚至譬如天明的堪比暴走漫画的颜艺（表情帝 V5！）……诸子百家的文化内涵被用一种更浅显更现代的方式表达出来，容易被年轻粉丝和海外观众所理解接纳。当然我们也由衷希望，在未来那些与历史衔接更紧密的剧情中，玄机在把握好历史与艺术平衡的基础上，不妨向着传统武侠多做一些回归。



BALANCE BETWEEN HISTORY AND ART

歷史为骨，藝術为翼





故事，从历史中取材

一部好影视剧，基于一个好故事；选对了题材，故事便成功了一半。日本动画的取材囊括了游戏、小说、漫画、现实、虚幻、历史、未来题材，异常广泛，无所不包，而且表现手法十分多样，单就“幕末时代”这个经久不衰历久弥新的题材来说，既有历史向的荡气回肠之作，诸如『新选组异闻录』；也有女性向的华丽唯美之作，诸如『薄樱鬼』；更有吐槽向恶搞向的天马行空之作，诸如『银魂』。而相对地，目前国产动画的取材局限于童话类和历史类，表现手法也是较为单一的，这也就直接导致了观众年龄层的低龄化——幼稚的角色、粗糙的画风、程式化的剧情、刻板的说教，这些显然不是我们这些青少年动漫迷的菜。

我们想要的是什么呢？一个跳出低龄化圈子的背景设定，一个经得起推敲的丰满剧情，一个有深度有内涵的主题，几个有血有肉有性格有萌点的角色，其中几个美型，其中几个搞怪，其中某一个是我们自己成长的投影，他们相继出现在一个具有时代感的位面之中，演绎一段段跌宕起伏的故事。

当看着霓虹国把他们相对短暂的历史扩展成二次元的幕幕华章时，我们无需咬着手绢羡慕嫉妒恨；当知道好莱坞把国宝与功夫连同无数中国元素一起借走抱到了他们的大银幕时，我们也不必吝啬和遗憾；而建国初期那些曾经启迪过日本动画奠基者的经典国产动画美术片，更不会仅仅停留在回忆中，成为我们在这个领域唯一值得夸耀的东西。

感谢秦时明月，在那沉积千年的文明土壤之中发掘了令我们骄傲的、让我们的熟悉的、为我们独有的——中国式的美丽。

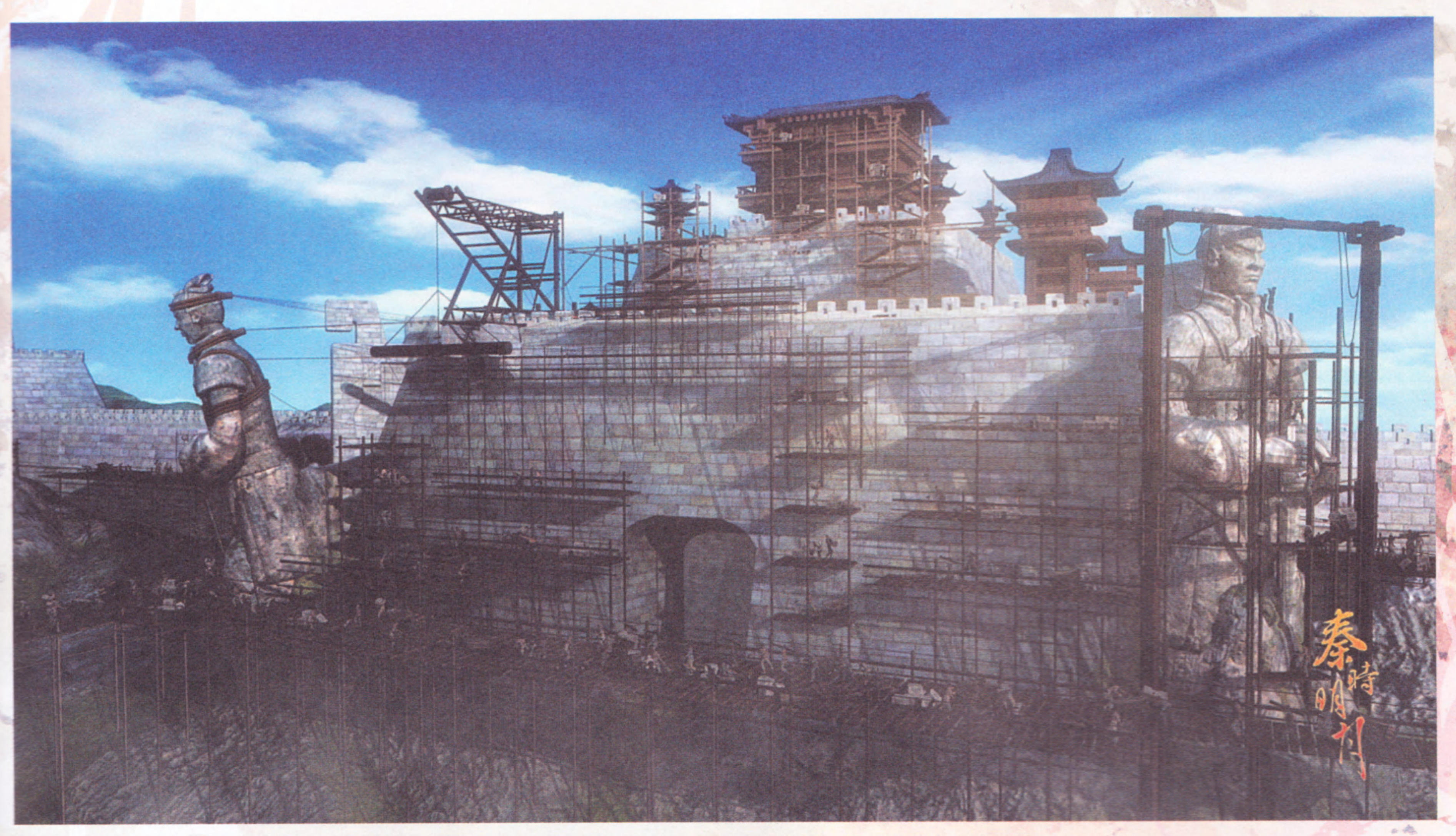


中国式的美丽

子曰：“如切如磋，如琢如磨。”这恰是秦时幕后团队对待这部作品的写照。为了一个镜头感表达更准确，或者一个细节的尽善尽美，制作团队可以花上几天几夜甚至几个月的时间去修改完善（譬如第四部龙且对少羽的一个短暂的跪抱就费去了四个月心血）。这种精益求精的苛求应该是『秦时明月』每一部制作周期较长的原因之一，幸而这种精神得到了大多数秦迷的敬佩和理解。

创作团队提出了一个新概念——3.5D，即3.5D=3D+reDesign，“3D 动画 + 再设计”。这个概念讲究的是将 2D 动画与 3D 的优点相结合，去芜存菁，展现出一种全新的动画表现方式。

制作秦时使用的主要软件是 3ds Max，使用巴西渲染法（编者注：Brazil 渲染器，是一款在 3ds max 上的高级光能传递渲染插件），画面效果介于 2D 动画与 3D 动画之间，前几部动画





我们还能看到比较明显的建模块面和黑线描边，随着技术的提升，模型精度也不断提高，单就白凤这个角色看，第一部的 polygon（模型面数）是 5000 左右，第二、三部增加到 20000，第四部则高达 50000，更别说大电影了……场景规模则提升 7 倍之多，建模面数总量控制在 40 万以内……

虽然技术是至关重要的，但我们不如把这些东西暂且放在一边，把关注点转到那最后的 0.5 个“D”上，转到一些更感性的方面。

“历史为骨，艺术为翼”，在镜头语言方面，『秦时明月』也可以称得上是一部史诗，既不乏“史”的沧桑厚重，亦不乏“诗”的浪漫灵动。

氤氲迷离，湖水如镜，几叶小舟浮荡，梳着双髻的少女婷婷立于船首，掀起灯笼的纸罩，放飞满满一笼萤火虫，莹莹光点刹那间落满水天之间，一行鸥鹭自水平线处振羽而起，升腾于夜空之中。

残阳如血，黄沙漠漠，苍鹰回旋，旌旗猎猎。年少的将领驻马山头，红色披风，乌金铠甲，睥睨天下。号角鸣战鼓擂，乌骓扬蹄长嘶，长枪直指穹苍，一声令下，万军齐发。

曲径幽篁，世外潇湘，木屋内，屏风后，峨冠博带的老者正与一位“天才少年”对弈，温文尔雅的青年儒者侍立一旁。日光在栅栏间游走，翠竹在西窗上弄影，时间在焚香弥漫中悠悠流逝而去。

秋风乍起，蒹葭萋萋，河畔津渡，两个剑客相对而立，身形逆光若剪影。闪电般的出手，剑气将一行芦苇齐腰削断，最终，一人死于另一人剑下，只余古剑在残风中腐朽。金红色的蝴蝶在剑首上稍作停留，又翩然飞起，飞向硝烟散尽的夕日尽头。

……

极富武侠味道或儒文化气质的意象意境，在这些镜头中体现地淋漓尽致，是很能引起我们情感的共鸣的。希望未来几年，玄机团队能继续保持这种踏实而不浮躁的创作心态，把东方美学进行到底。

艺术和历史是一对辩证关系，二者是有矛盾的，却都不能放弃，就好比“利益之源”商业与“立意之本”艺术这对矛盾体一样，是可以找到平衡点，做出一部叫好又叫座的片子。

你确实可以吐槽战国末期就已仙逝的荀子，吐槽北魏年间才有据可考的马镫，甚至吐槽雪女姐姐的玻璃高跟鞋和少司命妹纸的暗纹黑丝，但我想这既然是一部动画片，不如就抱着轻松一些的心态看？所谓“历史为翼”，我的理解是，历史，只是提供了一条时间脉络、一个空间框架、一座让艺术之翼自由翱翔的舞台。



笔者乃一位美术史系的学生，也算是和古典建筑、器具、纹饰打了几年的交道，经常能在动画中发现它们熟悉的身影，尽管偶尔它们会穿越时空，或者出现在一些与常理相悖之处，我依然会感到亲切和欣慰。毕竟出自这个短暂王朝的考古发现是十分有限的，动画更是要多方面考虑视觉呈现，幸而有这些渲染着古朴纹样又不乏现代审美的衣裙、这些散发着浓郁青铜质感的机械，承托起次元彼端一个细腻华丽而又不失真实的新古典主义世界。



CHARACTER COMMENTS

角色 角色简评与感想



江湖 儿女情

既是武侠，除了江湖恩怨，亦必有儿女情长。编剧们让秦时中的男女在天朝以少儿为观众主体的动画银幕上大胆说爱，绝对算得上是突破尺度（除了爱情戏，或许美女们的身材才是真正突破尺度吧…在国产动漫中已经很不容易了）。







不过与唯美古典的风格相契合，秦时里爱情表达也是十分含蓄的柏拉图式，用几位主创的话说就是“拉拉手，对个眼，一起看个月亮”。况且在这红尘战场、无常世道，不可能留给爱情更多的余地。然而秦时对于几对官配的处理，承袭自传统武侠江湖的儿女情长，却也融合了一些来自现实生活的情愫，为我们呈现了多种多样的情感，令人或忍俊，或叹息，或感慨，或悸动。

明月（天明与高月），一对稚嫩未经世事的孩子，纯真的情感总是不容一丝杂质。那个孩提时代，男孩们，你们有没有像天明一样，呵呵傻笑着对某人说过“你对我真好”？妹纸们，听到这句大大咧咧的表白的你们，是不是像月儿一样，扭了头半是羞涩半是嗔怪地说“你再这么说就不理你了 ~”？

聂蓉（盖聂和端木蓉），一个背负苍生的剑客，一个背负师命的医者，身份有多相悖，爱就有多沉默。直到她挡在他身前倒下，那根刺伤她的白羽也在他封闭的心上刺出一道缝隙，那个女子便这样走了进来。默默守在她安睡的



屋檐下，他为自己削了一把剑。木剑，也许不会再伤人，能守护苍生，也能守护你。

雪糕（雪女与高渐离），投映着我们曾在梦里勾勒了无数次的武侠世界。他，剑胆琴心，她，一舞倾城。英雄救美，美救英雄，浪迹天涯，生死相许。人们都说，阳春白雪，曲高和寡，但他们不在乎。因为他的曲她都明白，这就足够；因为她的舞有他合奏，便能舞到生命尽头。

羽兰（少羽与石兰），国破家亡的境遇尚似昨天，霸王别姬的绝唱还未上演，所以请惜取这携手看星的奢侈的夜。山川安然，岁月静好。彼时，他不是霸气英朗的项家少主，只是一个情窦初开的懵懂少年；她也不是清冷如兰的蜀山公主，只是一个掩嘴轻笑的邻家女孩。青春和初恋的味道，谁又能忘？

卫练（卫庄与赤炼），他的眼里是天下，为了它不惜一切；她的眼里只有他，为了他倾尽所有。亡国的那天她扼杀了过去的自己，任单纯娇贵的韩国公主浴火重生为魅惑毒辣的流沙杀手；而他，许给她一个更好更强大的韩国，亦由着她跟在身后，隔着不远不近的距离，永远追随。

漫漫路，踏破铁鞋无觅处。

相思苦，刻骨铭心情不古。



国产也腐？剧中的好男人们

要说秦时最无心插柳柳成荫的成就，可能就是造就了国漫圈的一群“腐女”……更有不少在日漫圈摸爬滚打多年而出淤泥不腐者，看了如此正儿八经的国产动画竟然半只脚踏入了腐圈……汗，难道是因为秦时不仅创造了中国式的美、中国式的恋，更创造了一种中国式的“腐”？

咳咳，以上纯属YY……也许真正的客观原因是秦时塑造了众多有爱的男性角色以及故事本身的张力（问我主观原因是什么？这满地节操堆积您可看见？）。您喜欢大叔？正太？面瘫？健气？腹黑？纯良？卖萌？傲娇？人妻？忠犬？——各种属性，式样齐全，不急不急，慢慢挑选～

您喜欢相爱相杀？宿命对手？竹马竹马？君臣主仆？生死知己？莫逆之交？沙场弟兄？同门手足？——只有你想不到，没有你找不到，总有一款是你的菜，实在不行还可以拉郎配嘛~~ 有什么表白比“我可是很难拒绝的哦”更直接？有什么勾搭是比“讲个笑话给我听听”更赤果果？还有什么谈判筹码是比“我得到那个孩子，你得到盖聂”更……令人想入非非？

龙战于野（这集标题没有玄机绝对没有），少羽龙且竹马相见先战个痛，“毁容破相枪”“断子绝孙剑”出击格挡之间两个霸气少年不知摆出了多少高难度的风骚体位；千机楼（这个地点名词绝对没有谐音绝对没有）一夜，白凤盗跖宿命的对手再次狭路相逢，飞羽电光将这次速度的对决变成了一场眼花缭乱的双人舞，却分不清哪个是男舞伴哪个是女舞伴（＝＝）……

张良的潇洒与颜路的温雅，就如同两股波长相同振幅不同的电波，单看画面本身就有种说不出的协调美感；若再加上大师兄伏念的威严电波，这个“山东男子天团”核磁共振产生的秒伤简直堪比大规模杀伤性武器……

霸气的蒙恬“萌”将军、腹黑的星魂小正太、刚来领盒饭的韩信、已经领便当的巨子、糙汉大铁锤、憨汉丁胖子、名垂青史的始皇帝





父子及其各位臣下，甚至逍遥子、荀夫子、班大师、公输仇等爷爷级角色都没逃过腐女们的魔爪……恩恩我是说雪亮的眼睛……（额，仔细一想，目前唯一单着的就好像只有“专职红娘”隐蝠童鞋了……是么……）

以上纯属笔者个人胡诌，绝不代表官方观点。笔者正在举头望明月，低头捡节操……

因杂志版面和笔者脑力有限，很多 CP 或许漏谈了，还请粉丝们见谅；也请诸位对在下 BL/BG 生冷不忌无节操博爱的 CP 观多多包涵；更不要被此章的调侃语气所误导，虽然时现“官方不给同人活路”之情节，作品的主基调还是严肃悲壮的。我为秦“腐”，更多的时候，是为视觉上的和谐所吸引，为男人之间的情谊所打动，更为命运与世道的百转千回而唏嘘（编者注：这也是『二次元狂热』上首次出现腐话题……隔壁的『801 彼女』对不起了……）。



CHARACTER INTRODUCTION

从一人一剑到芸芸众生

墨家、儒家、兵家、阴阳家、农家、法家、纵横家、流沙、蜀山……『秦时明月』正下着一盘很大的棋，随着剧情的发展，棋子越来越多，棋局越来越复杂，黑与白的区别却越来越不明显，更不知最终会是谁，落下这一子，定下这一局。



荆天明 JINTIANMING

故事主人公，随盖聂流亡的孤儿，实则乃荆轲丽姬之子。精灵古怪而又有些不知天高地厚，有很强的正义感，十分珍视同伴。迷离的身世牵动着整片大地的风云变幻，武功有很大潜力。在高月的帮助下于墨家禁地中得到至尊武器“非攻”，接替燕丹成为墨家巨子。



高月 GAOYUE

天真温柔的少女，精通医术、乐理和七国文字，在阴阳巫术方面也有着超高天份。实为墨家巨子燕太子丹之女，封号“高月公主”。原属墨家，后被月神带走消去记忆加入阴阳家，由东皇太一告知了真名“姬如（字千泷）”。她所拥有的尊贵血统是解开“苍龙七宿”秘密的关键。



项少羽 XIANGSHAOYU

楚国项氏一族少主，名将项燕之孙，未来的西楚霸王。天赋异禀，有千斤拔鼎之神力。智勇双全，心思细腻，自信仗义，年纪虽小却已有大将之风，是天明的好友，同时也是竞争对手。于墨家禁地之中得到了神兵破阵霸王枪，也注定他的成长要走的是一条悲壮的王道之路。



石兰 SHILAN

第三部后半部分登场的神秘少女，有一双清冷的眼眸。伪装成庖丁客栈中打杂的小伙计潜伏桑海，默默地关注着周遭所发生的一切。真实身份是蜀山公主，本名小虞，身手矫捷，内心有很强的正义感和民族信仰。坐骑为一只名为“小黑”的巨型雌性猫科动物。



盖聂 GENIE

纵横家鬼谷子的大弟子，卫庄的师兄。气质从容淡定，处事冷静，佩剑渊虹，在江湖享有“剑圣”的称号，从秦国叛逃，携故人之子荆天明亡命天涯。



高渐离 GAOJIANLI：

墨家第二高手，忧郁高雅，气质冷傲，既是剑客也是琴师，与雪女情深意笃，极敬重大哥荆轲。被墨家众人称作“小高”，佩剑为水寒。



卫庄 WEIZHUANG

盖聂的同门师弟，鬼谷派纵横剑法的传人，流沙组织首领，亡韩贵族。一头白发，浑身充满邪气与霸气，武功深不可测，佩剑为“妖剑”鲨齿。



雪女 XUENV：

清丽脱俗的舞姬，高渐离的恋人与知己。箫曲『白雪』高雅灵动，舞技“凌波飞燕”一舞倾城。因经历过一段不为人知的过去，立誓终生绝不再嫁。

端木蓉 DUANMURONG：



人称“镜湖医仙”的女神医，清冽如霜，素有“三不救”的规矩。对盖聂原有敌意，后心生爱慕，在机关大厅为救他而身受重伤昏迷，正受荀子医治。

盗跖 DAOTUO



天下第一神偷，号称“盗王之王”，轻功高超，擅长“电光神行术”，天性开朗乐观，油嘴滑舌，却不失为可靠之人。爱慕端木蓉。

白凤 BAIFENG



流沙四天王之首，容貌俊秀，一身白衣，我行我素。天生具有操控鸟类的能力，轻功卓越，能够借助羽毛在天空翱翔，更能使出凤舞六幻的高招。

赤练 CHILIAN



流沙四天王之一，妩媚妖娆，精通毒术和火魅术，可操控毒蛇。原是韩国公主，封号“红莲”，爱慕卫庄，国灭后抛弃过往，化身流沙杀手追随于他左右。

张良 ZHANGLIANG




儒家三当家，亡韩贵族，胸怀大志的激进青年，样貌俊朗洒脱，智谋超群，精于算计，虽为儒家弟子，性格见识上却与墨家慷慨济世的教义相投，这也引起儒家内部一场不小的风波。第四部中与卫庄联手密谋。佩剑凌虚。

伏念 FUNIAN



儒家掌门，推崇王道治国，高贵严厉，非常骄傲，对于儒家学说和天下大事有强烈的使命感，并一直努力将儒家发扬光大。佩剑为太阿。

颜路 YANLU



儒家二当家，与师兄师弟并称“齐鲁三杰”。从小生活在伏念的光环下，但并无争强好胜之心，为人处世淡泊自若、温文尔雅，真实实力成谜。

嬴政 YINGZHENG



即“千古一帝”秦始皇。秦时中的始皇外表较为年轻，气度非凡，赏罚严明。第四部中他一方面派李斯扶苏进一步剿灭叛逆分子，另一方面着手建造长城与蜃楼。

李斯 LISI



法家传人，曾拜师于荀子，后成秦国宰相，一人之下万人之上，当世法家最高官职者。处事干练，心思慎密，提出“以江湖制江湖”计策，一心辅佐秦王统一天下。

赵高 ZHAOGAO



第四部登场，秦国深得秦始皇宠信的宦官，秦国刺客组织罗网的实际掌权人，表面上对李斯毕恭毕敬，暗地里的城府之深野心之大令人胆寒。

蒙恬 MENGTIAN



大秦年轻武将，屡获战功，深受秦始皇和公子扶苏信任。个性张扬，自信高傲，手下有一批训练有素骁勇善战的卫队称“黄金火骑兵”。

月神 YUESHEN



阴阳家右护法，大秦帝国两大护国法师之一。轻纱蔽目，言行高雅神秘，擅占星预言。拥有与姬如同源的高贵血统。



星魂　XINGHUN



阴阳家左护法，大秦帝国两大护国法师之一。堪称阴阳术和剑术的少年天才，眼神冷冽诡异的腹黑正太，喜欢杀戮和掌握生死的感觉。

胜七　SHENGQI



农家弟子。背负巨阙剑的黑剑士，身上烙有七国的死刑刺字。冷血嗜战，将打败所有强者作为人生目标。有一师弟名吴旷。

逍遥子　XIAOYAOZI



道家人宗掌门人，雪霁持有者。武艺高深，行踪飘忽、神龙见首不见尾的高人。目前与墨家结盟抗秦。

大司命　DASIMING



阴阳家长老之一，外貌妖艳手段狠厉的御姐，擅长使用幻术和阴阳合气手印。

公孙玲珑　GONGSUNLINGLONG



名家继承人，公孙龙子之后。曾以诡辩术击败一干儒家弟子。身形庞硕，说话娇柔造作，有些花痴。这位天明口中的“胖大妈”是秦时中逗人捧腹的亮点。

龙且　LONGJU



第四部出场，是与少羽一起长大的好兄弟，一身盔甲的霸气少年。曾是楚国腾龙军团统帅，楚国灭亡后龙且带领部下在桑海占山为王。后终于与少羽重逢，誓死相随。

少司命　SHAOSIMING



阴阳家长老之一，轻纱掩面的三无少女，不喜不怒，不言不语，常以阴阳玉手印操控树叶作为武器。

公输仇　GONGSHUCHOU



公输家现任掌门，据传技艺接近鲁班。他把机关杀伤力的进攻极度强化，并对祖师爷败给墨家一事耿耿于怀。他帮助卫庄攻破机关城，后又奉皇命建造了蜃楼。

韩信　HANXIN



第四部出场，一身布衣不得志的落拓青年，锐利的眼神中蕴含着极大的志向。在桑海街头的擦肩而过，隐忍胯下之辱，使他引起了张良的注意。

秦時明月

www.qinsmoon.com

SERIES REVIEW

從百步飞剑到万里长城

秦时明月至今已经播放了四部，今年暑期剧场版即将上映。现在就让我们来回顾一下之前的作品：





第一部『百步飞剑』（全10集，22分钟/集，2007年1月播出）

剧情简介：秦朝时，侠客盖聂携故人之子天明躲避秦皇追杀，在残月谷大破三百秦兵而身负重伤。李斯以盖聂为诱饵引盖聂同门卫庄出山，企图施以江湖对江湖的策略。在被大秦帝国和流沙集团追杀的逃亡路上，天明结识了谜样少女高月、楚国大将之后项少羽和墨家众高手，一行人进入世间最后一片乐土——墨家机关城。

评析：或许现在回过头去看“小一”（秦迷对秦时第一部的昵称，依次类推），庄叔面条般僵硬的发丝、蓉姐略显呆滞的眼神、少羽薄凉粗糙的唇线，还有白凤白皙面庞上呼之欲出的鼻孔（…）这些似乎都有些不堪回首了，然而在当时这部革新之作确实令人耳目一新，让早已对充斥荧屏的“低龄化”国产动画失望的动漫迷重燃希望。随着『月光』最后一个音符落下，剑客孤影飞掠，剑尖刺破水面，将月轮的倒影激荡成浮光片片，悠悠幻化作“秦时明月”四字——这一幕已经成为了老秦迷心中不灭的经典。这是新月，也是起点。

第二部『夜尽天明』（全18集，22分钟/集，2008年7月播出）

剧情简介：秦王派出庞大的精锐之师随卫庄攻城，并有公输家族掌门人公输仇辅助，机关城精妙严密的防守工事遭受前所未有的挑战。天明、少羽、高月三人勇闯墨家禁地，天明开启了玄武疏散了机关城内的剧毒。而在与流沙的直面对峙中，端木蓉为盖聂舍身挡箭，盖聂被伪装的“天明”暗剑刺伤，月儿则被阴阳家神秘女子月神带走。

评析：私以为“小二”最精彩的部分无疑是三位小主角在墨家禁地之中的历险，虎跳、猿飞、王道、侠道，每一次深陷险境后的绝处逢生，让我们看到了少年在成长中的无限可能；富有视觉冲击力的场景和精妙绝伦的机关凝结着幕后工作者的才华与巧思，即便几段借鉴痕迹明显的武打镜头依然记录着动画团队起步时的步履蹒跚。小二对气氛的把握更上一层楼，这是配乐与画面一场默契的合舞，你可曾记得合着『易水两岸』的琴音走向风雪深处的刺客那个毅然的背影？会否在『月光变奏曲』的百转千回里忆起，躺在所爱之人怀中的女医者那双遗憾而满足的眼睛？

第三部『诸子百家』（全34集，22分钟/集，2010年6月播出）

剧情简介：诸子百家各路汇集墨家机关城，墨家高手与流沙集团展开了一对一的生死对决，卫庄最终败走离去。墨家巨子身中致命的六魂恐咒，临死前将巨子重担交予了天明。机关城崩毁，一行人来到东方齐鲁之地的桑海城，天明少羽在张良的安排下以儒家弟子的身份隐匿于小圣贤庄。看似平静的桑海实则酝酿着一场风暴，承载着秦皇长生之梦的“蜃楼”即将在此起航东渡。

评析：“小三”在技术方面的进步完全可以说是飞跃性的。我们的目光流连于雪女倾城一舞的飞袂，辗转于小高迎风飘逸的发丝。新角色引人瞩目，老角色人气更盛，诸子百家的悉数登场更使这个江湖变得更为宏大精深。然而在紧张对战中穿插的几段回忆却使剧情拖沓，饱受诟病，甚至暴露了秦时故事在时间线上的薄弱。无论如何，『诸子百家』获得的瞩目是空前的，即便是在国际的舞台上它依然为中国动画争取到了一席之地，许多动漫迷（包括笔者）更是从这一部起，知道了有一部不输于日美的国产动画，名曰“秦时明月”。





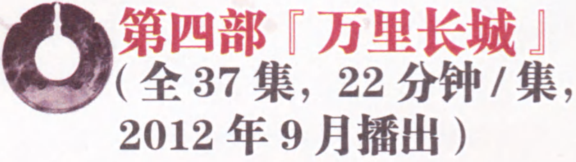


『秦时明月』系列原型基础上进行变形和夸张的再创作，将其人物转换成Q版，以活泼趣味形式进行了夸张的演绎。目前共有两季，每季52集（11分钟/集）。剧情几乎和秦时正剧无关了，人物的性格等也都有了很大变动，在与正剧相似的大背景下，好人集团与歹人集团展开的"硝烟弥漫"的对战令人啼笑皆非。总而言之，这部动画把『秦时明月』现代化、戏剧化、搞笑化了。习惯了秦时厚重严肃基调的朋友可能会觉得『笑闯江湖』有些幼稚（甚至崩坏233~），不过也许把它当作一份饕餮盛宴之余的清新小点也是一个不错的选择。

游戏版和其他

『秦时明月』也采用了和日本的动漫作品一样多平台发展策略。秦时明月同骏梦游戏携手推出的超萌Q版『秦时明月』网页游戏即将面世，以其Q萌的人物、可爱的画风、轻松的玩法，将给粉丝带来耳目一新的体验。此外，真人电视剧也在筹划中。

玄机还与上海烛龙合作，计划推出『古剑奇谭』动画电影，其实这个消息尚未公布之前，秦时和古剑的粉丝就已经注意到双方的心有灵犀了，双方联袂以后更是为这个组合起了一个很好听的名字"剑魄琴（秦）心"。



第四部『万里长城』（全37集，22分钟/集，2012年9月播出）

剧情简介：为了解开蜃楼疑团共商反秦大计，各家各派势力汇集于桑海。各种奇异事件将小城的平静完全打破，仇敌与伙伴都被卷入乱世飓风之中。墨家联合儒家张良、道家逍遥子以及亦敌亦友的流沙集团与阴阳家、蒙家军、李斯、赵高、罗网组织斗智斗勇展开周旋，黑龙卷宗的秘密在反秦联盟手中逐渐揭开，天明少羽也在这乱世中不断成长。最终，他们与蜀山的神秘少女石兰一起登上了蜃楼。

评析：秦四的网络首播权被土豆以1200万的高价购入，成为了国产动画史上的一座里程碑。让全体秦迷翘首企盼了两年后，它终于在2012年秋天姗姗来迟，随之而来的秦迷或惊喜或失望的长篇大论或只言片语，将这座耗费两年心血运用全新技术打造的动画"蜃楼"推到了风口浪尖。一方面，相较于"小三"赏心悦目的画质，"小四"的画面——大到宛如海上宫阙的蜃楼，小到桑海日光中的一粒浮尘——简直可以用惊艳来形容；庄良剑斗、龙羽马战、凤跖互博，武戏每一场都精彩刺激十足，哪怕是截图每一帧动作也都经得起考究；文戏方面，单拣赤练的少女回忆这一段，蒙太奇般的镜头语言便让人坠入一个如梦如幻时喜时悲的梦境而难以自拔。另一方面，故事采用了新的叙事手法和较为古奥艰涩的台词，但同时也是对观众的理解能力、接受能力的一种考验；众多的角色、派系、背景赋予了秦时更加复杂的世界观，却也易导致故事主线难以凸显……观众们的百家争鸣实则是一种必然，只因这部动画确实承载了太多太多双关注的眼睛。



DERIVATIVE WORKS 衍生系列



3D动画大电影『秦时明月之龙腾万里』（曾用暂定名『秦时明月之远古龙魂』）（2013年暑期上映）

2013最值得期待的秦时系列无疑是『大电影之龙腾万里』。该片由上海炫动传播股份有限公司、杭州玄机科技信息技术有限公司、东方星空文化基金、骏梦游戏合作投资开发，预计2013年暑假于全国各大院线上映。电影将讲述一个独立于TV版动画之外的故事：天明少羽将阻止秦始皇将"龙魂"据为己有，在历险途中，结识了来自楼兰的神秘少女，也领略了大漠古国的异域风情，还将透露在黄羊川摆脱300秦兵追杀之前天明是如何与盖聂初次相遇的情节……

目前，官方已经相继发布了少羽、盖聂、天明、白凤、公输仇、少司命等角色的电影效果预览图和电影原创女主角的人设图，吊足了我们的胃口。电影最终将以立体3D的效果在大荧幕上呈现，笔者曾经在漫展上观看过3D立体版的第三部片花，视觉效果那是相当的震撼，而据沈导说"电影版的效果是其十倍之好"哦~~还说啥呢？用某人的话说：2013送妹纸花不如送妹纸秦时明月电影票吧~



Q版番外动画片『秦时明月之笑闯江湖』（"第一部52集，11分钟/集，2010年7月播出 第二部52集，11分钟/集，2012年10月播出）

原作来自孙家裕的漫画，是在电视动画片







CAST & CREDITS

从台前到幕后



主创团队——玄机科技 StarQ

对于秦迷来说，"玄机"这个名字和"秦时明月"是密不可分的。秦时主创团队来自于杭州玄机科技信息技术有限公司，成立于2005年，制作伊始只有十多个人规模。随着『秦时明月』一部部制作完成，整个团队也逐渐成长壮大。如今已成长为包括影视动画、产品研发、市场、营销、媒介推广、行政等部门，包括150余人在内的规模化团队。作品除了主打品牌『秦时明月』外，还有『快乐星猫』『蔡志忠文化经典』等。

配乐团队——The One Studio

秦时的气氛烘托很大一部分得益于配乐，这个大功臣除了主题曲『月光』的创作者胡彦斌、林文炫，还有一个出色的配乐团队，The One Studio。

The One Studio是The One Music下属机构，一直致力于原创音乐的创新与推广，注重音乐作品的民族性、专业性和时尚性，秉承"客户听感第一"的原则和"振兴中国数字娱乐产业，传承中国文化"的目标。为很多国内知名动画、游戏制作过配乐，包括3D动画电影『天籁』『仙侣奇缘』网游系列、动画音乐剧『蝉之歌』等。

The One Studio的"中国风"理念与秦时一拍即合，为动画量身打造的OST常常使用古琴、埙等秦汉古乐器伴奏，赢得了粉丝的热捧。『燕鸣骊歌』『群雄鏖战』『虚空梦魇』『孤箫寒月』『尘埃落定』『蟒虎之森』『傲世天歌』『易水两岸』『灯火阑珊』『琴韵莲心』『飞雪玉花』『乾坤鸣动』『阴阳无极』『谁主沉浮』『遥梦幽兰』『疏石兰兮』『韩宫旧梦』……其曲意境之美恕我无法用贫乏的文字来表达，单看这每一首乐曲的名字，便像是在读取一幕幕古韵悠悠的传奇了。



日渐壮大的粉丝大军——秦迷月饼

动画片尾曲，首先出现的是赋予角色灵魂的配音演员们，表达了对他们幕后工作的尊重；而在最末的一部分，则是一串秦迷感谢名单，



▲端木蓉——菜菜（黑天工作室）





其中有的是相关论坛的版主、编辑，有的则是向玄机提过宝贵意见的普通秦迷。一部接一部，这份感谢名单也越来越长，第四部时简直是呼啸而过的壮观刷屏。

随着『万里长城』的热播，秦迷的规模日趋庞大，单单是秦时明月百度贴吧的会员‘月饼’数量在4月就突破了35万块（量词没错嗯），还不包括在微博、秦时明月联盟、月豆社、人人网等其他网络平台上活跃着的秦迷数量。

秦迷大军跨越多个年龄层，从小学生到工作党，甚至有不少已经为人父为人母。我们在这个虚拟的网络时空中相遇，相识，相知，然后许下“将来咱们都抱着孩子看小七”的誓言。有这样一群同道知己在身边，一起欢笑、一起吐槽，等待秦时的漫漫长路上，从未寂寞过。

“你就是唯一，没有人能代替”——这是『秦时明月』每一部最后一集的片尾曲的歌词，这是玄机写给每一位秦迷的歌。在每一次的访谈、交流中，玄机都会对秦迷致以真诚的感谢，他们对我们说，没有秦迷的支持，上下求索的秦时不会走到今天；而我们也想对他们说，没有秦时的牵线，天南地北的我们也不会走到一起。


▲夏－少司命（作者：巫菌）

INTERVIEW

秦时明月粉丝 VS 沈乐平导演

作为国产动画的粉丝，对比日本ACG的爱好者们来说，最大的优势大概就是可以直接与创作者们近距离交流了。在本文开始动笔前，笔者在网上向广大的“月饼”们征集了关于大电影想要对沈导问出的问题，之后得到了沈导本人认真的回复，在此全文贴出：

Q：之前官方说大电影将讲到天明遇到盖聂、少羽之前的故事，但是我们又会在电影中看到少司命这些正剧时间线后半段登场的人物，所以我们对大电影和动画连续剧之间的关系有点疑惑。大电影是作为前传呢？还是单独成章不与正片相关的外传？它的叙事手法和TV版有什么区别？大电影女主角会出现在TV版中么？

沈导：大电影是一个相对独立的故事，人物出场并不是完全受限于TV版的，大电影系列将规划为一个故事连续的三部曲，世界观设定、人物关系、线索等和TV版的故事有一定的关联性。但是TV版篇幅很长、人物众多，对于直接观看电影的观众来说不能很清晰地去了解。所以我们希望以大电影三部曲让更多的观众，尤其是没有看过TV版的观众能够快速地对『秦时明月』有一个完整的了解。故事的事件背景设定于天明与盖聂相遇之时，在这个时间段里他


▲苗兰（作者：扑扑大以巴）

们展开了全新的冒险。电影独立成章，电影之外则有 TV 版呼应。至于大电影女主角则是有可能会出现在 TV 版之中的，有可能在电影之外展开她的故事。

Q：大电影除了要在国内上映，也是面向海外市场的，我们都可以发现人物建模有一些欧美化范儿，故事和楼兰有关的话目测玄幻的元素会更多，但是秦时毕竟是一个发生在中国秦汉时代的一个武侠故事，那么制作团队是在大电影里是如何平衡现代大众审美、西域及玄幻元素与传统东方古典情结的呢？

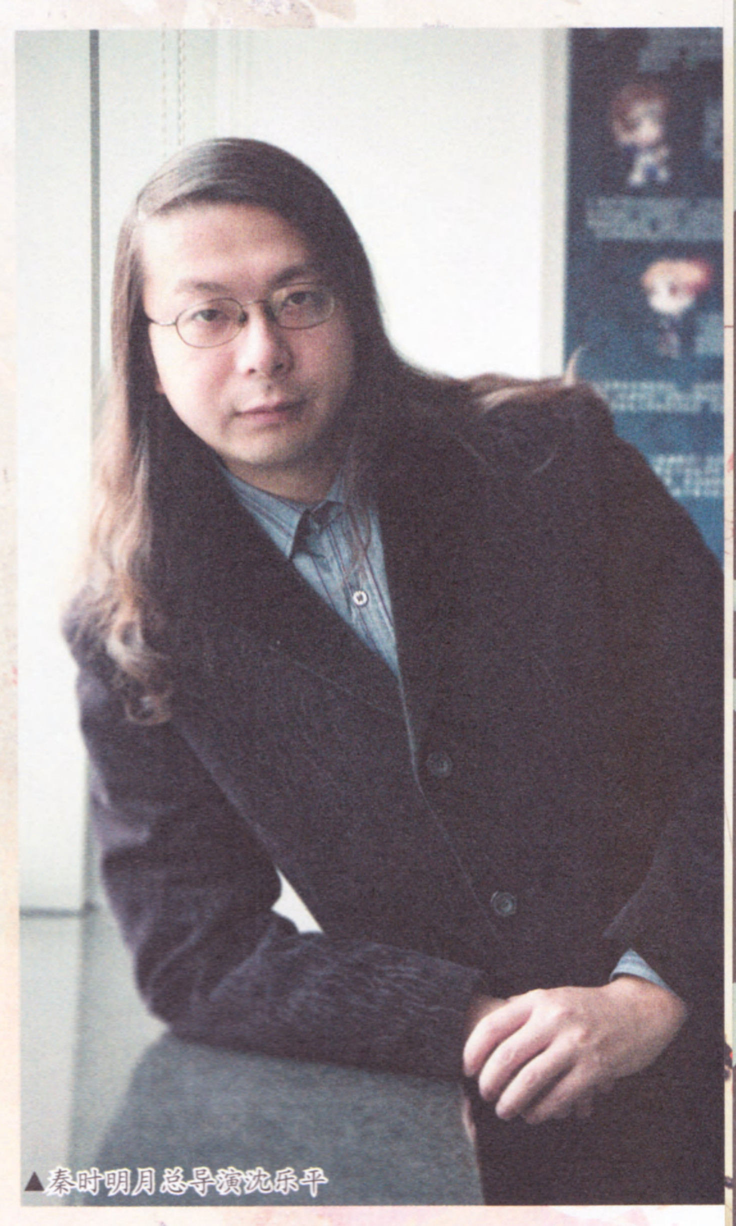
沈导：『秦时明月』定位是东方古典风格，结合了当时的历史与“侠”文化的民间传说，这方面的记载，本身就有一定的玄幻元素，比如刘邦神奇的出生和斩白蛇（白帝）的故事，这确实有后世的夸张成分，但却是实实在在记载在正史之中的，史实和玄幻并没有太大的冲突。至于“欧美化的倾向”，我们也能看到日本和欧美动画中人物的非现实的唯美化处理，眼睛大一些，轮廓深一些，棱角更分明一些，这并不是说我们把人物欧美化或是考虑海外市场了，而是应该说这是动漫本身大胆超越现实的一个特色——譬如在我们动画中中国古代的人物是有彩色头发的。“西域”在我国历史上有较多的记载，如汉代“西域二十六国”以及更早时候的“三十六国”，而楼兰则是其中由盛转衰的神秘文明之一。而我们所展现的“西域”在『秦时明月』所在的历史背景下，有别于中原文化、楚文化的一种独立文明，是世界文明的一个组成部分，它本身富有传奇色彩也吸引着我们去探究，大电影中我们可以跟随主人公一起冒险，一起去了解这个神秘的国度。

Q：大电影女主角的人设已经发布了，为什么玄机要选择一个新人作为主角，而不是直接采用现有的人气角色呢？你们对观众的接受度有过担忧么？又会怎样处理她和诸位男主的关系呢？

沈导：启用全新的人物是因为考虑到我们故事所发生在一个全新的背景之中。而像正剧中的高月、石兰等女主角，她们身份的设定、和其他人物的互动都是很明确的，如果考虑角色人气而将她硬生生地搬到这个故事中去，反而会很牵强。其实现在的女二号石兰也是从第三部才出场的新人物，她与这个故事也很自然地融合在一起，她的人物魅力、外形设定与性格刻画等很特别，故而也很受欢迎。秦时世界观庞大，人物众多，许多在之前戏份很少的人物其实之后都会有具体的展开刻画，又如第三部末尾露了一面的星魂，在万里长城中就扮演了一个戏份关键的重要角色，大家对他的实力也有了了解。创造一个新角色，让观众了解他/她进而喜欢他/她，对此我们还是有一定的经验的。至于她和天明少羽的关系，这次电影的主题是“伙伴的意义,就是永远不会说再见”,所以，主角之间是伙伴的情谊，不会上升到爱恋。

Q：秦迷们对秦时各位配音演员都有着深深的敬佩和喜爱，希望能尽可能保留原班人马出演大电影，适当的明星配音也有利于提高人气。而女主角的配音演员是会启用新人，还是用 TV 版其他角色的配音演员呢，还是邀请明星呢？还有大电影里出现的公输仇，不知道会不会再请第二部为其配音的广受好评的李立群老师来出演呢？

沈导：配音演员还不能透露，声音特色希



▲秦时明月总导演沈乐平

▲年轻时的盖聂跟卫庄（作者：行苇）



▲大电影女主角（作者：巫茜）

望是一个清冷、坚强、清纯，具有爆发力且偶尔也会搞笑喜感的少女声音，有可能会有某位神秘明星出演。而李立群老师在『夜尽天明』中出演公输仇非常成功，他用声音对这个角色的深度刻画赢得了很多粉丝的赞许，如果李立群老师的档期允许的话，我们非常希望并会诚挚邀请他来出演。

Q：大电影的主题曲由谁操刀？演唱主题曲『月光』的胡彦斌和制作秦时音乐的 The One Studio 还会在大电影中继续合作么？

沈导：胡彦斌已经确定将继续担任大电影的音乐总监，创作整个电影的配乐，并为电影创作一首新歌。如何在深入人心的『月光』之后，再创作出一首经典的主题曲，这不论是对彦斌还是对我们来说，都是一个很大的挑战，但相信他绝对是有这个实力和才华的。我们还将请到俄罗斯交响乐团演奏配乐。

此外，日本音乐大师和田薰老师将为我们与骏梦合作的游戏创作主题音乐，也有可能出现在电影当中。和田薰老师对我们的电影相当感兴趣，根据电影画面、情节认真修改完善了配乐，他的录音部分是在英国由伦敦交响乐团完成的。像他这样一位曾经创作过诸如『犬夜叉』中的『跨越时代的思念』这样的名曲的大师加盟『秦时明月』，于我们来说是获益匪浅的。

Q:『柯南』、『火影』，以及国内的『喜羊羊』每年都会推出剧场版电影。秦时的故事有考虑过出品多部大电影的计划么？

沈导：电影目前计划出三部曲，但若是反响好，观众十分喜爱，是完全可以作为一个系列持续下去的，我们有这方面的准备。

Q：大电影宣传是重头戏，我们很想知道玄机目前的相关安排，随时准备蹲点出击哈～

沈导：大电影的宣传由玄机科技、炫动传播、东方星空和骏梦游戏联合展开的，炫动传播是国内电影营销方面的金牌团队，创造了『喜洋洋与灰太狼』五部曲、『麦兜系列』的票房大成功；玄机本身也拥有超过一百家媒体合作伙伴，我们从现在开始到暑期档期，会从电视媒体、网络媒体、平面媒体各个渠道非常集中地展开宣传。同时我们会通过"走进校园"的活动，与全国秦迷面对面交流互动，力图让更多的人愿意走进影院，支持我们的『秦时明月』。骏梦则将在腾讯平台上推出一款"秦时明月"休闲类社区游戏，也为大电影宣传预热。

Q：自『阿凡达』后，3D 电影占据着电影市场的半边天，玄机觉得秦时明月大电影在 3D 特效方面有什么与众不同之处？另有秦迷询问大电影的大致票价，打算现在就开始存钱噗～～还有秦迷半开玩笑地问问诸位对大电影票房有没有一个令人期待的预估呢？？

沈导：近年来，我们团队在 3D 立体成像部分已经有了较成熟的技术累积，如果以"伪 3D"（以普通手法拍摄完毕后通过后期制作成 3D 效果）和"真 3D"来定位，秦时大电影完全是"真 3D"，从场景、人物、道具、特效全都是由立体成像技术制作的，审镜时我们都是带着 3D 眼镜审查画面效果的，可以说画面的层次、深度、立体感都达到了最佳。相对于电视画面上呈现的 TV 版，影院大银幕对细节的要求更高，而相信也会带来一场革命性的全新观影体验。

票价方面我们还是要等待发行方的答复。至于电影票房，与宣传力度、秦迷的支持力度是直接相关的，之前业内朋友也提过这样的担忧，『柯南』『火影』等在国内也拥有庞大的粉丝，可是剧场版的内地票房并不好。因为漫迷这个族群也一个特点，我们可以说比较"宅"，更习惯在网上下载观看，而非走进影院买票观影。而我们的 3D 影片在电脑屏幕和大银幕上的视觉效果是天差地别的，所以还是建议观众走进影院感受我们近几年的革新成果。而『秦时明月大电影』作为国内极少数面向青少年主体的动画影片，它的票房成败吸引了不少业内人士的关注，也会对业内这类题材创作、投入方面产生较大的影响。

Q:设定集中，玄机对秦时的定位大概是"面向全年龄层，针对青少年"。小一小二时期，的确是"面向全年龄层"，小三开始吸引青少年，小四时期低龄层的观众激增。观众人数增多固然是好事，可这也导致对作品要求更通俗，在网络上参与讨论的年龄偏大的观众被排挤，能更深度挖掘作品内涵的人在减少。确实也流失了不少老秦迷。当然，不排除这是小四网络首播的因素。玄机对此怎么看？

沈导：我们当初在打造『秦时明月』之初，并不希望这部作品是一部曲高和寡的小众之作，身为创作者都想去努力做到"叫好又叫座"的目标。所以我们还是希望它是一部面向全年龄的作品，。而让一部动画片承担起让所有观众都喜爱的使命，是很沉重的，可能也会对动画创作产生负面的影响。『秦时明月』的原著小说是一部传统的武侠小说，年龄定位是 30 至 50 岁；动画的定位则是 12-25 岁（也许区间可以做一定延伸）；网络游戏的定位则是 16-30 岁；『笑闯江湖』则可能是 6-12 岁的低年龄段观众，电视剧则可能是 18-35 岁以上的青年观众——通过这样多种方式来呈现"秦时明月"，我们把这个品牌扩展到了全年龄。我们也不可能守着老秦迷而不扩展新的观众，否则路可能会越走越窄的。

当然我们一直在努力承载和挖掘中国文化内涵，在艺术性和商业性之间达到平衡共赢，

从一部到第四部，我们一直在摸索中努力，对于秦迷的意见我们也一直在关注和思考，以求在后续的作品中呈现出为广大观众接受和认可的表现。

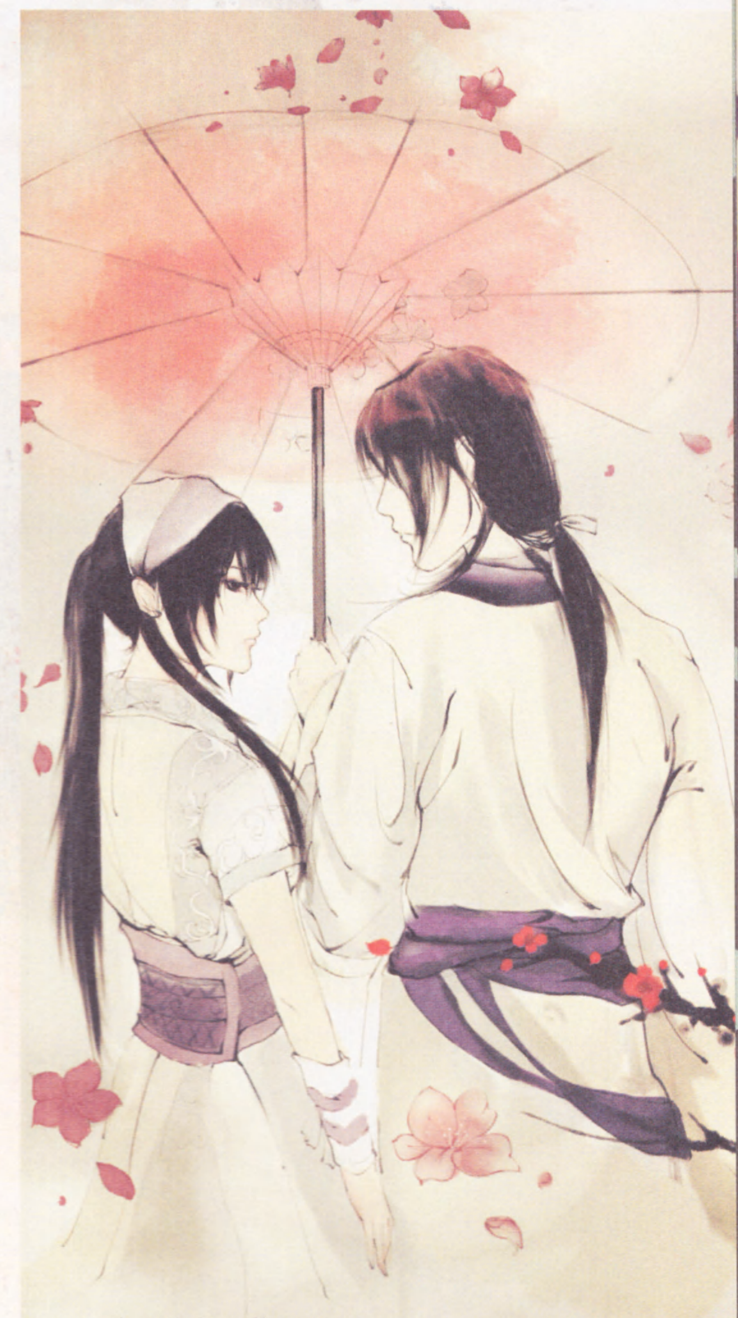
Q：第四部『万里长城』在土豆网上以周播的形式大热，取得了很高的点击率。沈导也曾表示过以后秦时要借鉴日美的影视产业模式，采取一种全新播放方式，做一半，然后周更，在周更期间做后一半。不会让秦迷等得太久。请问小五可能以这种播放方式推出吗？能说明一下将第五部定名为“君临天下”的理由么？

沈导：『万里长城』在此次与新媒体合作的过程中，应该说是取得了极大的成功的。在土豆优酷网上，『万里长城』累积点击量已经达到2亿5千多万，单集点击量最高达到了550万。这部仅仅只有38集的国产动画的点击率却可以与几百集的热门日本动画相媲美，对我们来说，是件相当欣慰的事情，也加强了我们后续创作的动力，以及与新媒体平台这种合作模式的信心。另外，关于秦时明月后续系列以周播的形式呈现这个问题，模拟日美影视的设想是很好的，但也由于国内影视审批制度不同于国外(大家懂的)，每周制作一集每周审批一集每周播出一集目前还不太可能达到。

第五部我们可能会采取分段审批的方式，让粉丝不必等待太久。至于小五的命名方面，我们考虑了很多，这其中有不少复杂的原因（大家也懂的），最终放弃了第五部原著名“焚书坑儒”，而采用了“君临天下”这个大气的名字。这里也可以透露一下，这个名字之中也蕴含了第五部的剧情重点：王道与侠道两者的交锋……然后就大家自行想象吧~

Q：前不久微博上风传过秦时明月真人电视剧的消息，但可信度不高。秦迷很希望官方发言以正视听。请问『秦时明月』电视剧是怎样的定位呢？面向的观众群体是哪些？是否会对故事进行较大规模的改动？

沈导：真人电视剧的拍摄计划我们确实在落实之中，具体的商务洽谈也在进行中，目前不便透露。刚刚前面说到电视剧的观众定位是18-35岁以上的青年观众，与动画的定位不完全相同，但动画才是我们的一个持续性的创作。我觉得秦迷不妨把电视剧当成一个平行宇宙来看。玄机科技是电视剧的出品方和投资方之一，也会参与到电视剧制作中，对于故事是否会较大规模的改动方面还是有较大的决定权，原则上我们会尊重电视剧制作团队专业性的考虑，但我们对于人物刻画、世界观方面还是会坚持原作。所以在此我也希望秦迷也可以放一些心。我觉得将『秦时明月』的动画、电视剧、游戏、小说当做是互相参照互相映射的平行宇宙来看其实也是非常有趣的，希望大家对这些衍生宇宙也能多多关注。



▲端木蓉（作者：鸢尘漓）

“月光色，女子香，泪断剑，情多长……”如果从『动画基地』时代就有关注我们的读者们应该记得，2007年某期的光盘中，就收录过由玄机提供的『秦时明月』主题歌“月光”的MV。然而当年因为版面和杂志定位等问题，对作品本身并没有过多的介绍。一晃六年过去，经过多方联络，在得到玄机方面的大力支持后，我们特邀了一位铁杆的秦时明月粉丝，为大家带来以上洋洋洒洒的一篇特大专题——这不仅是『二次元狂热』自创刊以来首次以介绍日本动漫系列作的写法和篇幅来推荐一部国产动画大作，也是总在“一厢情愿”地推广日本作品的编辑们等待多年的一刻。玄机科技本期还为2DM的读者们提供了一张独家的海报，以及高清的影像资料，希望大家可以结合专题欣赏！▲

EPISODE

秦时明月 大影

2013暑期震撼上映

纪念国人原创丧尸漫画『尸兄』动画化



■采访/小黑
■责编/如月千华
■美编/迷梦

作为腾讯2013动画开年大戏海选获奖作品，七度鱼绘制的丧尸题材漫画『尸兄』成为了腾讯旗下诸多漫画中，首部搭上"动画化列车"的作品。『尸兄』为何能够在大量的原创漫画中脱颖而出，踏上动画化的道路呢？因为……

这是一部一点也不恐怖的搞笑丧尸类漫画！

『尸兄』讲述的是：一次意外的自来水厂污染，打破了屌丝青年白小飞的平淡生活。面对前所未闻的超强大尸兄，小飞毅然踏上了寻找女友的道路。但途中困难重重，身为普通人类的小飞渐渐力不从心。在注射了从网上购买的人体强化药剂后，自身潜能逐渐爆发。过五关斩六将，打败了各式各样的变异大尸兄。变异的源头幕后黑手也渐渐显露出了其锋利的獠牙……

原作者七度鱼很好地将热血战斗、搞笑吐槽等经典元素，融入了传统的丧尸题材之中，让广大读者们丧失并快乐着。而现在，正式动画化的『尸兄』，又会给大家带来怎样的惊喜呢？让我们拭目以待。

『尸兄』原作者七度鱼专访

——七度鱼童鞋一个人担任原作与绘画，想必很辛苦，能说说自己的创作过程吗？

答：其实我的创作过程相对于一般的漫画流程不是很正规。因为我是一个人在画的，然后由于工作量比较大，基本上是脑袋里只有一条很淡的主线，然后把自己代入到漫画之中：我是主角的时候我该怎么办，我是恶人的时候又应该怎么做这样的。然后我比较喜欢看新闻，当下社会里的一些古怪现象我都会把它代入到漫画中这样读者也就更容易接受了。

反正我的创作思路基本上就是要我自己觉得有意思了我再画，这样子的。

——国内原创漫画一直不被看好，七度鱼是怎样下决心走上这条艰辛的道路的呢？

答：一开始的时候也知道漫画很艰辛我也只是想着画个漫画练习练习人体的，后来腾讯漫画的一个主管不断的鼓励我说现在的形势大好以后一定能有所作为的然后就觉得……那试试吧……反正画的多了也能让自己提高的更多，自己的实力提高才是最重要的，所以就有了大家看到的『尸兄』了。

——为何会想把『尸兄』绘制成彩色漫画？

答：我平常基本上不怎么看漫画……只看港式的彩色武侠漫画……然后我本来的工作是画色彩艳丽的插画的所以就觉得那就画成彩色的吧，毕竟看了下现在中国的动漫市场还是彩漫的受众群体比较多。

——您最喜欢的漫画家是？在创作过程中有向他/她学习的地方么？

答：黄玉郎、邓志辉、无言，学习的地方当然很多，他们的形体，风格气场，漫画分镜这些东西我都有比较仔细的观察，然后经过自己的研究才有了尸兄自己独特的风格吧。

——『尸兄』刚开始让人以为是搞笑类的惊悚悬疑类作品，结果慢慢变成了少年热血战斗类，是一开始就如此计划的么？

答：其实尸兄是一部冒险故事，搞笑、战斗、惊悚都只是里面的元素而已，以后的走向也是各种元素在漫画中穿插出现的……

——作品创作当初，是如何想出这个创意的呢？

答：当时天天和公司的一帮朋友打一款打僵尸的游戏，然后觉得那就画一部僵尸求生的漫画吧....一开始也想着这类的漫画应该是恐怖的，可惜我这个人其实胆挺小的（不敢看恐怖片）到现在连午夜凶铃都没看过，然后画了几页就变成带搞笑的漫画了..那一想，既然没法画纯恐怖的就还是各种元素穿插着来吧，最后就变成『尸兄』这部作品了。

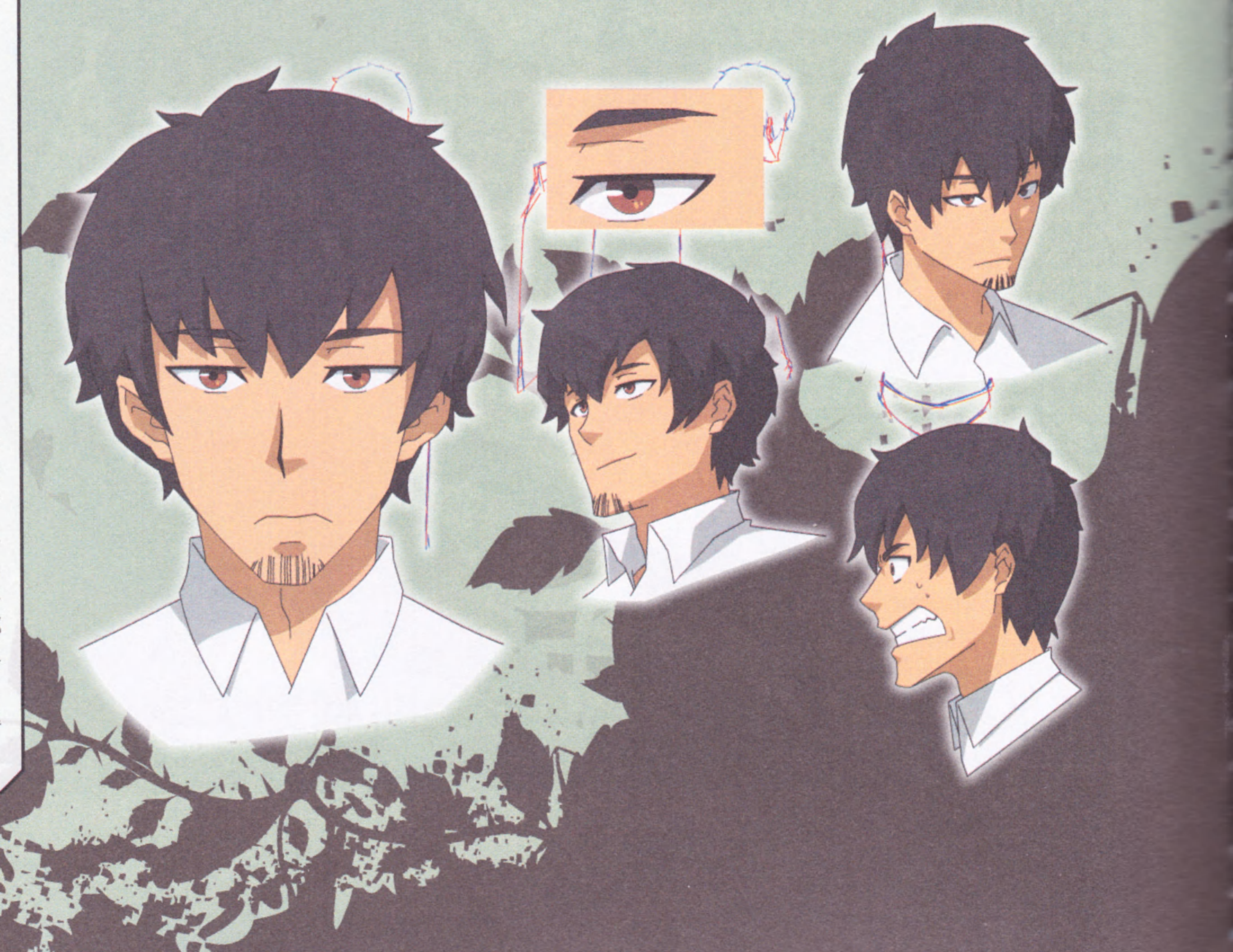
——『尸兄』动画版第一话已经在网络上播放了，作为原作者，对这个第一话有何感想？

答：其实我是动画专业毕业的，我深知做动画的不容易，所以能做出这样子我已经很满意了。接下来的第二话开始貌似画面什么的都有很大的提升，所以还是请大家继续期待。

——您觉得『尸兄』这部作品，自身的优势和劣势都是什么呢？

答：优势应该是比较结合生活，故事也比较创新吧。劣势当然是画面啦，我也只能尽量做好。

——画面方面您准备如何去加强呢？画风会



有所调整吗？还是说在分镜方面下功夫？

答：画面其实我是时间不够啊……只能招助手之类的了。分镜也一样……我时间足了就会多下点功夫的……我的画风基本不会变了，招了助手的话应该会有所改变吧。

——能透露一下『尸兄』今后的走势吗？

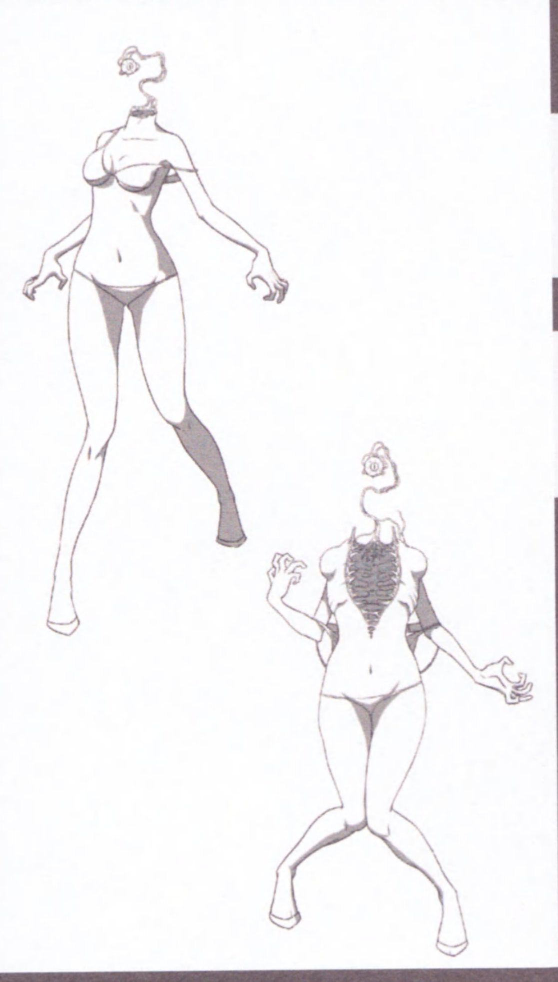
答：今后的走势这种秘密的事……千年大尸兄要巧遇小飞了我会到处说么！哼！

——来点劲爆点独家点的，嗯。

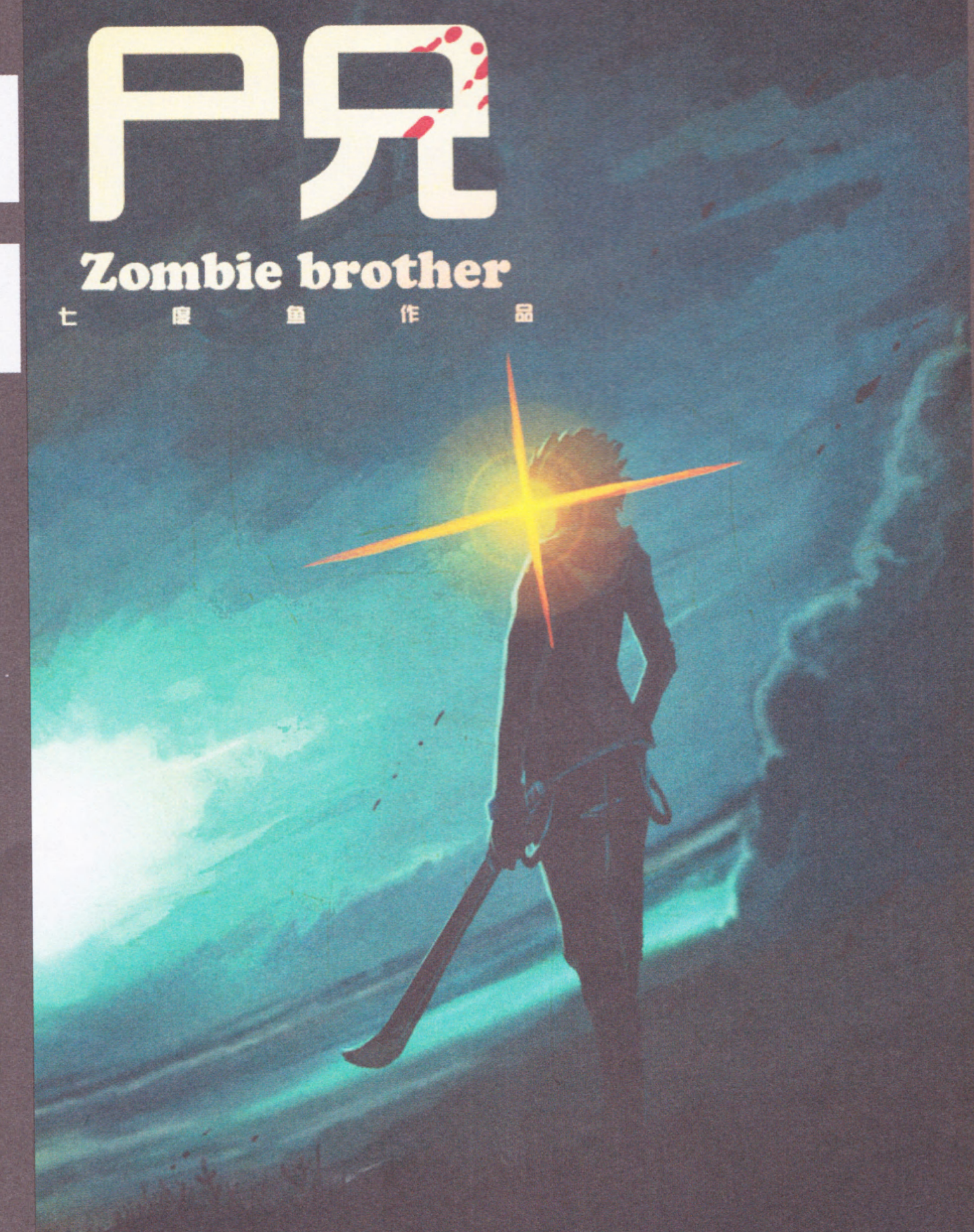
答：上面那条还不够劲爆？……好吧……再来一条……基情什么的……好像大家都很爱啊。大家懂了吧，嗯，就这样了！

——您觉得国内原创漫画，目前最需要什么？

答：有想法有毅力的画手！谢谢！坚持才是最重要的。▲







我們正直村從最初開始就只有八人
何以自命正直——
我們深信這是對罪過的救贖
全員搬遷到東面山頭已有兩年時間
那確實是無聊的每一天
自從在桃木邊上發現了洞穴
我們便迷失在樂園之中

——是的

一切都因爲某人

正直者はヒトリ。

雲一初本個人志　東方プロジェクト外傳



A4全彩24P
A4黑白32P
明信片*2
袋子
出品 1508社團

主催 夏川百行
劇本 夏川澄
漫畫 林大B
nanayuna

插畫 貓耳抱枕
惡鬼Sp09
熊喵子
e_neko
AOI納檸★
a+1
甘果
RRRR


晴
Sunny
晴空陰影下的少女
2013年Ego原創全彩個人志
公式站：http://doujin.bgm.tv/subject/11886
微博：http://weibo.com/knife19930622
《晴-Sunny》+明信片×5+卡貼×2+A3加厚海報
出品社團：
FS幻想癥候群


主催
紫 将军
文案
Crane
绘师
ASK BIBIA Elysion HIME lino November
Rained PHI R2 spirtie stari X布 阿芸 啊墙
啊喵囧迷路 百合重工 叉鸡饭 哈路卡 海猫氢弹库
希羅月 蓮子 谜肘 木子SYOKO 腔子 七日战争
水银中毒 晓晓丝语 愚子 鱼子
東方符卡录 II
WANTED
三先熊公社
微博 http://weibo.com/u/1234636125
公式站 http://blog.sina.com.cn/fromover



THIS IS ALL ABOUT Key!
键语泪梦曲
光盘定价：49.8
2013年6月上旬上市
同栖、Moon.、One～辉く季节へ、Kanon、AIR、CLANNAD、星之梦、智代After、Little Busters、Little Busters-EX、Angel Beats!、库特wafter、Rewrite、Rewrite Harvest festa!
跟VisualArt's没关系，有KEY一生无憾
128P全彩铜版纸，清晰精美图片，
加上二次元狂热出品的高质量文字内容，
再加上独家豪华KEY社主题精美赠品


月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
Two Dimensions Graphics
皋月
18 第十八期
（双月刊）2013年5月号
定价34.8元
华丽升级加入超实用赠品！
40部以上全彩新刊逐一评点
最华丽的扫雷盛宴堂堂再临
昭和、猎奇与黑长直的世界
——品尝和风推理力作『虚之少女』
青春，就是被偶像撞了一下腰
——LOVE LIVE！的无敌青春秀
极品乳业的模仿秀
——二战兵器娘连载之战车娘意呆利篇
扩散性百万亚瑟王画廊·妖精篇
——第一画集连载完毕，第二画集即将推出
C83特辑重磅出击，独家资源不容错过



二次元狂热
2013 May. 05
二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484066
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
封底故事
『東方幻畫樓』
光盘
定价 25
非卖品
ULTIMATE Madoka
非売品